GAMEPLAZA

电子游戏广场



15

NEWTYPE

新疆青少年出版社
新疆柯文出版社


Scoop!!
Dead or Alive 2
for US DC
死或生2
CHARACTER SELECT
1 KASUMI
JAPAN
NINJUTSU
AGE:17
5'2" 106pounds
B35" W21" H33"
NINJA
KASUMI
C4
C3
C2
C1
FREE PLAY
PRESS 2P START
How dare you, swindle!
DEAD OR ALIVE 2
PRESS 2P START
Woow. You came all the way here.
美版 Dreamcast
率先发售
2000年3月10日





GRANDIA II グランディア



机种:DC　厂商:GAME ARTS　类型:RPG
媒体:GD－ROM　发售日:未定

『Ⅱ』的舞台是新天地『修利萨恩大陆』!!

格兰蒂亚 2

97 年发售的人气 RPG“格兰蒂亚”之后 3 年，玩者的焦急等待的续篇“Ⅱ”的详情终于公开了！

于 DC 发售的新作“Ⅱ”，从出场人物、世界观到故事完全是全新的。在古拉克里夫裂沟分成两段的大地之上，描写出主人公们的冒险生活。本作利用了主机的性能，城市、迷宫、人物全部是由美丽多边形所表现出的。

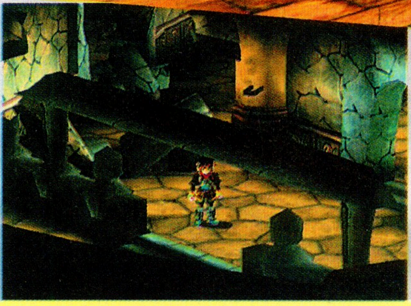
与前作不同的世界观设定!



◀村庄内房屋、人、树木的比例搭配的相当得当，让人有一种很自然的感觉。



▶酒馆内的人物和景物都有相当细致的描绘。



◀玩者可以自由地切换视点，这样在迷宫中便可以看到被景物挡住的机关或宝物。

古拉克里夫切开大地的世界



“Ⅱ”的舞台修利萨恩大地是个被称为古拉克里夫的大裂缝所分开的大陆。古拉克里夫横跨世界，也使分开的地区间的文化断绝，交流也很少，这个宽约 1 公里的大沟，其深度无人知晓。

主题是『神与魔』

故事和出场人物的介绍

笼罩世界的恐怖

“银之白光”时代结束了，古拉那斯神与恶魔瓦尔玛的战斗过了 10000 年……。世界处于“红色黄昏”时代，修利萨恩大陆的人们俭朴地生活着。而对人们的繁荣来说，古拉克里夫是很大的障碍。但是人们心中真正无法消除的不安是恶魔瓦尔玛在 10000 年后的今天又从天空注视着地面。到了第 2 个月……



故事就从这个卡波村开始

▲卡波村的彩色原画，在游戏中是用多边形来制作的，由于 DC 机能很强，所以游戏画面与原画相当接近。

本作的背景是在这个上 10000 年前曾发生称为“神魔之战”的大战争。至今天空中仍漂浮着恶魔，人们向古拉那斯神祈祷着。“Ⅱ”的冒险也由此开始了。

主人公琉特是“西奥哈瓦特”的以击退怪兽为生的 17 岁少年。因过去发生的事从不对外人打开内心的他，与同伴“鹰”一同进行着工作。故事从古拉那斯教会所在的卡波村中，琉特担任见习神官少女艾丽娜护卫之时快速展开了!!



▲这就是主角琉特所住的卡波村，与女主人公艾丽娜的相遇改变他的命运。



现实主义者“西奥哈瓦特”

琉　特

具有优秀的剑术本领。他的信条是『不做任何幻想』。是个讨厌理想与权威的现实主义者。





斯卡依

自从两年前见到琉特以来便共同合作的同伴。也是唯一找开他心灵的生物。总用老人的口气说话。



能听懂人语的鹰

过去发生的大战争“神魔之战”



“神魔之战”是古拉那斯神与恶魔瓦尔玛战斗，它把世界分为两部分。结果世界被破坏殆尽，大地也被古拉克里夫分开。幸存的人们怀着复兴的希望生活着，但古拉克里夫阻止了各地的交流，所以 10000 年后的今天人们的生活仍很艰辛。天空中漂着像征瓦尔玛的黑月亮，人们的心落入黑暗世界。人们为排除黑暗而向古拉那斯教的神官求救。

接触后就可活动的各种物品

在前作中城市的地图上有许多一靠近就会左右摇动的帽子架或转动的桶。这些东西在本作中也存在，成为冒险中的乐趣之一。



这回与主人公琉特共同作为故事中心的是两个女主人公。第1个是在旅行村子中接受主人公保护的年轻见习神官艾丽娜。她拿着杖，由此可推测她是以回复魔法为中心进行战斗的人物。另一人是用弩进行战斗的妖艳少女米丽妮娅。她与艾丽娜不同，所以与主人公和整个世界的关系都是个谜。她擅于远距离的攻击，不过她与故事有什么联系呢？

宏大的冒险中是由包含主人公在内的4人组成的队伍展开了，由于人物的使得作战会更具多样性！

最大4人的队伍构成



▲在本作中玩者队伍最多可以由4个人组成（前作为3个）。

美丽的“古拉那斯歌姬”

艾丽娜

在卡波村的教会工作的见习神官，爱帮助遇到困难的人，所以进入了古拉那斯教会。自幼喜欢唱歌，希望用自己的歌声找回人们心中的光明，被称为“古拉那斯的歌姬”。她如何对待内心孤独的琉特呢？





妖艳的谜之美女

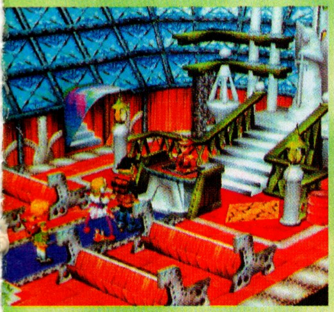
米丽妮娅

把长发打成一个美丽的结的谜之少女。她与主人公和艾丽娜的全都是谜。是个没定性、温柔、讨厌不明不白的人。如果不顺自己心意就会不顾他人性命而胡闹的人。但是却喜爱弱小可怜的东西。看上去大约17岁，但实际年龄不明。





在街中探索也很有乐趣！



教会通常是为冒险者提供有用的情报的地方。





视点的变更在游戏中相当重要？





▲▶游戏的视点有远近之分，在村中使用远视点可以避免迷路。

战斗系统继承了前作

地图、人物全由多边形表示的“Ⅱ”，下面公开的是其中充满迫力的战斗镜头。

基本的战斗系统仍采用了前作中的“イニシアティブポイントゲージ(IP槽)”，每个技的攻击发动时间都不同，是即时方式的新战斗系统。用快速COMBO进行牵制，再用强力的技来攻击，这样战斗就容易许多了。

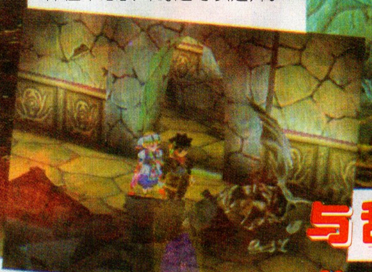


IP槽在“Ⅱ”中仍存在！

敌我方的人物全都设定有由选择指令来实行的“行动时间”，和选择下个指令之前的“待机时间”。IP槽是表示参战的全部人物时间轴的东西。虽然这回公开的画面中未表示出来，但在实际战斗中一定会出现。









◀▼在迷宫内怪物是可见的，这样在不想战斗时还可以避开。

与敌人接触后立即发生战斗！





部分怪物介绍

前作的怪物是由2D来表现的，而“Ⅱ”中所有的怪物全部由多边形构成，它们的攻击方式也会增加很多种。







◄▼许多魔法的名称基本上延用了前作，但必杀技会有很大的变动，说不定不会合体攻击方式。

令人耳目一新的魔法演出!



技与魔法的加强

在“Ⅱ”的战斗镜头中，为了吸引玩者而下大功夫制作了视角切换。必杀技或魔法等战斗中重要的特殊攻击发动时，可从最漂亮的角度来观看战斗。

另外在“Ⅱ”中采用了对前作的一些意见。改定了技与魔法的学习系统。详情将在今后公布。



▲前作中的许多魔法在新平台上的演出都得到了强化。





魔法发动后游戏镜头会不断转换!





“格兰蒂亚”的其他情况

“格兰蒂亚Ⅱ”的出现人物、世界观，以及战斗画面都已经公开了，不过仍有许多要注意的地方，以下是对开发者ゲームアーツ就作品中5个要点的提问。

Q:“Ⅱ”的人物设计是谁?

A: 漫画家“かのえゆうし”。对应完全更新过的插图，从中选择了几个人。

Q:成为仲间的有几个人?

A: 现在还都是秘密。这回将汇集变化丰富的同伴。年龄、性别、职业、武器都多种多样。请期待。

Q:有和女主人公的恋爱吗?

A:考虑到主人公的年龄，也许……。这些还都是内情……。因为主人公设定为17岁的少年，所以很可能……。

Q:音乐由谁来担当?

A:与前作同样，是岩垂德行。因为与前作的世界观不同，所以全是新曲。不过也会调整以前的曲子并使用。

Q:何时发售?

A: 最好在不太晚的时候，现在还不能说，但希望能早于大家的予想。不会像前作那样久了(笑)。

スーパーロボット大戦α

超级机器人大战α



机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S·RPG
媒体:CD－ROM　发售日:3月23日

初期故事流程的介绍

“超级机器人大战”的FANS们,大家久等了。PS版“超级机器人大战α”又有新的报道了,这回将重点介绍初期故事流程、最新战斗动画、对应Pochet station的迷你游戏。其它的还是等到发售后再去仔细地品味吧!

SUPER系

第1话 钢铁的驾驶室

地点是东城学园。学校的课程已结束,沙也加来找兜儿到光子力研究所去。这时修罗**男爵所率的**机械兽发动了攻**击。主角**里奥乘上了被男爵击**落的运输**船中的机器人古伦加**斯特二式**,与兜甲儿的万能侠**Z共同**对男爵战斗。

第2话 万能侠Z绝体绝命

地点是光子力研究所。没有了兜甲儿的光子力研究所受到了机械兽的袭击。沙也加的アフロダイA与ボスボロット与机械兽进行着战斗,不久兜甲儿的万能侠Z与攻击光子力研究所的机器人与机械兽展开了战斗。

第3话 盖塔队出击!

地点是新早乙女研究所。盖塔队正对付机械兽部队的攻击。但是敌人不断增多,盖塔队陷入了苦战。感觉到敌人的气息,同伴们相继赶来。盖塔、古伦加斯特二式、万能侠Z、アフロダイA、ボスボロット5体向机械兽部队发动了挑战。


◀新早乙女研究所受到恐龙帝国机器怪兽袭击。


▶用强力的盖塔线去迎击敌人机械兽部队。


◀主角与甲儿正在讨论怎样对付来犯的机械兽部队。


◀在作战的急要关头热血汉包斯又要去逞能吗?


▶又是甲和与修罗男爵的战斗,大家算一下这是第几次!


▶危机时刻甲儿的万能侠Z就要出击了。





REAL系

第1话 バニシングトルンパー

地点是宇宙空间,用运输机输送ヒェッケバインMK－Ⅱ和MS的リオ与リョウト,在行动中发生了爆炸。运输机被击落,但所幸リオ平安地乘上了ヒェッケバインMK－Ⅱ。但リョウト却去向不明了。造成爆炸的是ヤザン的ギャバラン所率的マラサイ。リオ面对众多敌人陷入了苦战。这时科特罗所乘的アーガマ出现了,并且共同战斗。4架リックディアス和1架メタス,以及1架アーガマ共同与ヤザン进行战斗。


◀两位主角正在进行交谈。


▶这就是主角的新型专用机体。



新的战斗镜头公开了

虽然已经重复过很多次了,“2”的战斗镜头十分精彩,但它仍十分引人注意。请看下面的照片,看到新人物的 VF-1S スーパーバルキリー了吗?它便是“超时空要塞”中骷髅机队弗克所驾驶的那一架,完全是实弹型作战机体。由于他们是第一次在系一中出战,所以很令人期待!

EVA 系



初号机暴走后的画面 敌人依然打不中它吗?



EVA 剧场版的情节第一次被收录在系列中



初号机即使被击中也不会爆炸,而是会暴走。

零号机使用的是ポジトロンスナイパーライフル,二号机使用的是 ATField。与剧场版很相似。

高达系

▶游戏中还会出现 W 高达剧场版的机体。





其他各方面

钢巴斯塔使用最大必杀技时的画面



超兽机神剧场版中的最后一战



钢巴斯塔的双重巴斯塔震电、超兽机神的断空光牙剑、スーパーバルキソー的齐射都很精彩。

特别是バルキソー的导弹齐射得以忠实地再现。



熟悉的超级机器人





它的名字就是“魔神皇帝”







真盖塔的ストナーサンシャイン在参考原作漫画的基础上实现了全新的演出。另外本回被封印于光子力研究所的魔神皇帝的必杀技ファイヤーブラスター也是全新的。而雷汀和超电磁 V、超电磁Ⅱ等动作得以忠实再现。



雷汀的胸口放出超能力光波



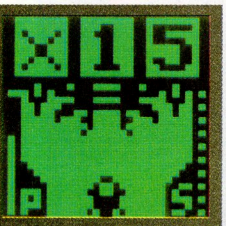
pocket station 的迷你游戏

“超级机器人大战“系列中常对资金感到发愁。而“α”中可以把迷你游戏下载到 pocket station 中,并挣到资金。而这些迷你游戏有很多种,利用它们可以随时挣到资金。这样就可以缓解本篇中资金不足的问题,还可以玩到一些迷你 GAME。

CYスロット

CY SLOT

让 SLOT 转动,只要聚齐停止的 3 个数字就可提升攻击力。用 power 槽决定 power,只要击毁防护罩就可以了。

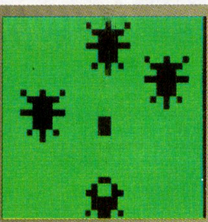


▲将防护罩打破后 SLOT 上所显示的数字就是得到的资金。

CYシュート

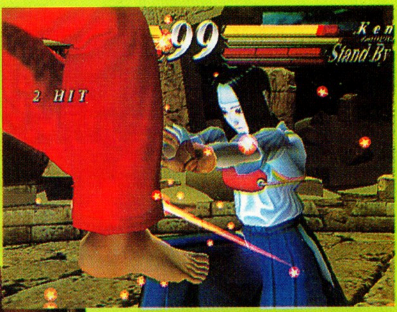
CY Shot

在两分钟时间内击落メギロート的射击游戏。超过两分钟或本机碰到了メギロート就会 gameover。



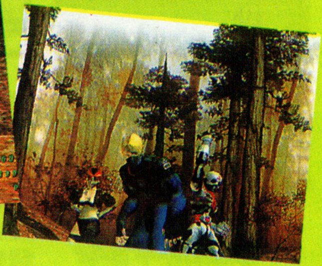
▲在有限的游戏时间内尽量多的击落敌机。

STREET FIGHTER EX3



街霸 EX3





机种：PS2　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT
媒体：CD－ROM　发售日：3 月

各方面全部加强了！！

继 99 年发售并在街机与家用机上得到好评的“SFEX2 PLUS”之后，“SFEX3”又将出现了，以下是其最新情报。从画面照片中可以看出，它利用了 PS2 的次世次机高性能，背景与立体的画面都更上一步。

当然系统方面和游戏性也加入了新要素。本次为大家介绍一些重要的新系统，另外还有一些新人物与新模式的介绍。

游戏中除了前作中登场的人物外，还会有新的角色出现。



▲必杀技发动时人物的动作有极为细致的描绘。



这个男人是谁？

说到最新作，最让人注意的是新参战的人物。虽然目前还没有关于新人物的情报，但在照片中却出现了从未见过的人物。在体力槽的旁边写着 AOE 的名字，但这是真名还明暂定名都还不清楚。即不像是隆和ハヤト，出的招也从未见过。看来是新人物。如果这样，他会使什么样的技呢？



▲街霸系列中首次出现的新角色。



可以玩多人战斗了！？

在“EX3”中有许多新的因素，其中也有多人进行的战斗。通过模式的设定，不仅可以组队战斗，还可进行 2 对 1、1 对 3 等原来没有过的组队战斗方式。另外还可自由设定玩者、电脑等方面来进行对战、合作、电脑间的战斗等各种各样的玩法。另外，虽然然详情还不清，但可能还存在着 10 人共战的模式。



▲首次出现的 1 对 3 模式，难度肯定很高。



▲与复数的对手交战，用必杀技可以将许多人一次击飞。

不断追加的新系统！

除了大家熟悉的超必杀技“SUPER COMPO”，可自由组成连续技的“超级抵消”，具有极大破坏力的“流星必杀技”等系列外，“EX3”中还采用了许多新的系统。下面介绍其中的一部分。了解了这些可称为作品特色的深奥内容，就可进一步锻炼自己的本领了。

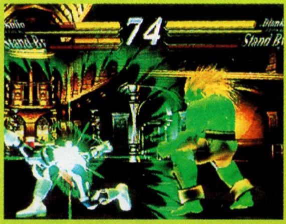
1 TOUCH SYSTEM



用于组队战斗时的系统，但不仅仅是简单的替换同伴人物，如果在合适时机进行替换，就可产生攻击→替换→攻击这样的无间隔的连续技当然因为人物组合的原因，连续技的变化是无限的。找到用于替换的高攻击力COMBO是获得胜利的重要方法。

2 MOMENTARY COMBO

必杀技击中的瞬间按攻击键，就可自动发出与键相对应的必杀技，这样就可由必杀技连接到下一必杀技。不过虽然是只按一个键的简单操作，但指令的承认时间只有一瞬，所以是非常难的。即使连按键也无法发动。只要能抓住适合按键的时机，就可达到极大的效果。





▲熟练的掌握必杀技是游戏的要领。

3 CRITICAL PARADE

组队形式时使用的系统。使用时同队的人物各消耗两个SUPER POWER槽。同伴人物将出现在画面内，并在一定时间发生两个SUPER COMBO发动时各须要两个SUPER POWER槽，所以不能频繁使用，但其效果极大，是攻击对手很有效的方法。





▲将敌人夹在中间攻击会有很好的效果。



▲如果能熟练的掌握两位角色的出招时机，会有很大的机会将对手一击毙命。

4 EMOTIONAL FLOW

在组队时如果同伴被打倒了，就只好一个战斗，很难逆转局势。本系统则可以打破这种状况。剩下来的人物，原来最多只有3个的SUPER COMBO槽可以变为了6个。这样即使只剩下一个，也会出现逆转的机会。



▲由于超必杀槽的增加很可能使战局得到扭转。

4 HARD ATTACK

防御破坏可打破对手的防守，这个常见的技在本作中进化为不能蹲防的重攻击。虽然指令是否与原来同样，但消费多少SUPER COMBO槽，有什么效果等不明的情况还很多，但它的攻击范围会更大，对战的激烈程度也更白热化。



▲攻击方式与防御破坏差不多，但是可能会有意想之外的效果。

这种攻击会让敌人防不胜防！



















STEPPING SELECTION

avex group JIVE BMG

STEPPING SELECTION

机种：PS2　厂商：JALECO　类型：音乐 SLG
媒体：CD－ROM　发售日：3 月 4 日

合着有节奏的音乐来踏步

在街机上正大受好评的体感游戏“STEPING”系列，将经过加强后出现在 PS2 上。

本作与街机版同样得到 ENIX 的协作，收录了全美、全英的著名曲目，可以轻松地踏着步调。另外它还收录了 70 年～90 年代的超级精曲，更追加了 PS2 特有的原创模式，玩过街机版的人也可以充分地玩下去，下面为大家介绍收录的曲目。

本游戏专用跳舞地毯







游戏模式为 4 种

除选择曲目玩的 STANDARD MODE 外，还有对应技术改变难度的 CHALLENGE MODE、用完成曲目的结果得到段位的 LICENSE MODE，以及自由欣赏乐曲映像的 MOVIE MODE，总共有 4 种模式。

难度为 6 个阶段

难度有面向初玩者的 EASY，最为普通的 NORMAL，以及面向中等水平人的 HARD，和面向中上等玩者的 HEAT，面向高级者的 NEXT，还有最高难度的 HYPER，共为 6 个阶段，如果完成了 HYPER，你也就成为“STEPING”名人了。



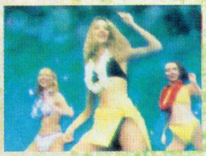
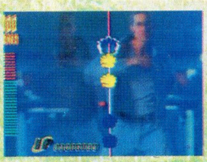


◀游戏中有许多怀旧的曲目，其中由著名乐队演奏的也有许多，如果能配合本 GAME 专用跳舞地毯，会上玩家更能体会到乐曲的动感。

右表中兰色的字所表示的音乐会使用新创作的原创影像。

被收录的全部 26 曲

DISC－1	DISC－2
5. 6. 7. 8／STEPS	Dschinghis Khan
No Limit	Santa Maria
Hello Mr. Monkey	Seatman(SKI・BA・BOP・BA・DOP・BOP)／SCATMAN JHON
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	THE NEVERENDING STORY
YOU CAN'T HURRY LOVE	TRY ME
THE GALAXY EXPRESS 999／タケカワユキヒデ	TAKE ME HIGHER
SURFIN' U. S. A.	TORA TORA TORA
SATURDAY night	EAT YOU UP
FOTTLOOSE	NIGHT OF FIRE
MY SHARONA	SKY HIGH
MANIAC	SEVENTIES
GHOSTBUSTERS	…baby one more time／Britney Spears
Love's Got Hold On My Heart／STEPS	LARGER THAN LIFE／Backstreet Boys

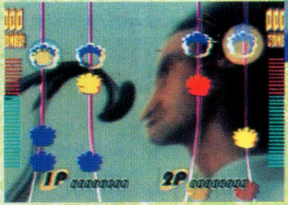



缓缓移动地 TIMING ZONE

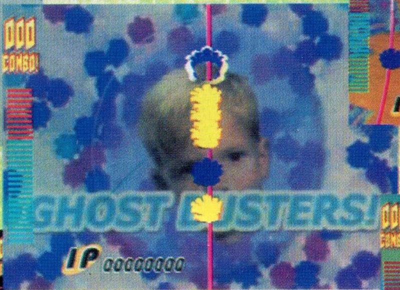
本游戏的规则十分简单，当伴着音乐从画面下部流出的红、蓝、黄色的STEPPING POUNT（足型标志）与TIMING ZONE相重合的瞬间，只要在合适的时机押下代表相同颜色的手柄键就可以了，但是TIMING ZONE是对应玩者的级别而上下移动的，即使是“STEPPING”系列的高级玩者也会感到紧张感，所以喜欢玩此类游戏的人最好还是购买一块专用地毯吧！



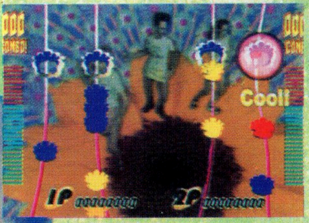
▲由于游戏与DDR的操作方法稍微有些差别，所以在使用跳舞地毯前最好先练习一下。



STEP STEP



▲▶如果只是用手柄玩游戏，在有些时候可能会感觉到操作上会有困难，利用跳舞地毯便可以轻松的解决这些问题。



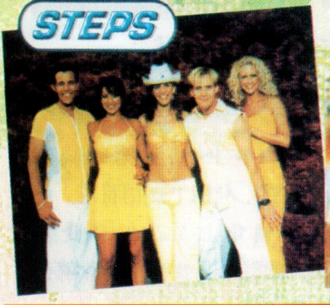
▲不管脚普有多复杂，只要勤加练习就可以了。



目标是STEPPING达人

PS2独有的原创模式是可得到段位的LICENSE MODE，和可看到乐曲映像的MOVIE MODE，这两者都是满足一定条件后就会出现的隐藏模式。在此介绍MOVIE MODE的原创映像，从中玩者可以找到自己喜欢的歌手。

还可以看到原创映像！

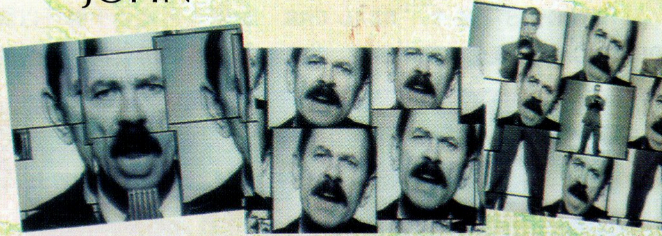


8000人共同跳舞而成为人们话题的著名作品“5、6、7、8”的原作者，英国乐队。



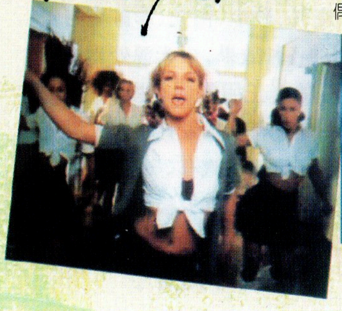
SCATMAN JOHN

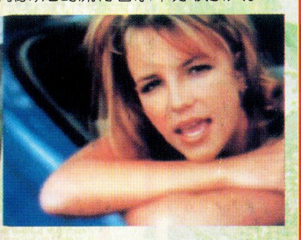
在日本广告宣传中常能见到的大胡子叔叔，很有人气，但在去年年末去逝了。



Britney Spears

以“ベイビー・ワン・モア・タイム”获得全美第1的17岁女性偶像，她的流行音乐十分吸引人。





BACK STREET BOYS

在日本也很受欢迎，去年发售的专辑“至福千年”创下了全世界4400万张的销量。

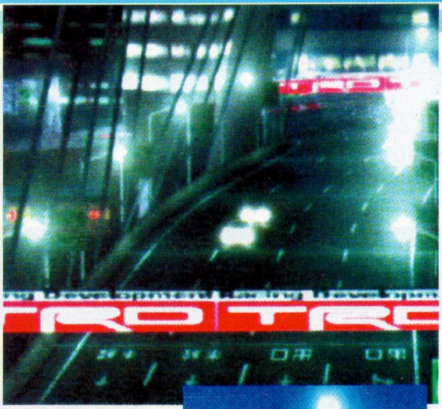




在世界受到广泛欢迎的乐队！



TYPE－S



▲夜间的风景。建筑的灯光，街灯、以及车灯就象是光的洪流。



▶太阳的反光也很真实。请注意反射阳光的车体。



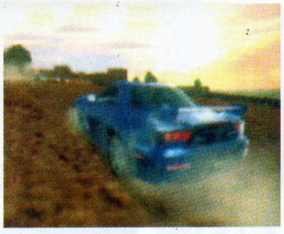
◀三辆车冲入了直道，连轰鸣声也仿照了实车。

机种：PS2　厂商：SQUARE　类型：RAC
媒体：CD－ROM　发售日：春季预定

画面照片首次公开！

SQUARE 已在 PS2 上发表了"BOUNCER"，但令人惊讶的是该社第 1 个对就 PS2 的软件竟是个秘密的赛车游戏。这回得到了它首次公开的画面照片，为大家做一个介绍。

"TYPE－S"是个"REAL CAR DRIVE GAME"概念的赛车游戏。也是 SQUARE 号称具有究极美丽映象的作品。从其开发的观点中可看出作品对真实的"DRIVING FILM"的追求。比以往的游戏更加注重真实的驾驶感觉。另外游戏还可以设定敌车的等级，无论新人还是老手都可以快乐地玩。赛车游戏的历史将刻上新的一页。



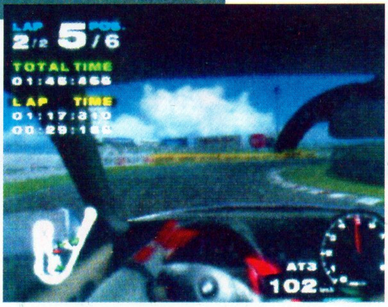
▶奔驰着的 PX－7，除 PS2 擅长的砂尘表现外，还有柔和的夕阳光芒。





◀在 REPLAY 中可展开实车般的比赛画面。路边的草坪、背景中的花草树木美丽又真实。





▶以『BMW 328CI』为首的国外产品也大量出现，在拐角时的感觉与日产车并不一样。

PS2 产生的究极映像之美！

作为 SQUARE 在 PS2 上的第一作，制作是绝不会马虎的，利用 PS2 的机能，一定给玩家带来视角上至高的享受。"TYRE－S 最大的魅力只要看看照片就会明白，是其映像之美。

CG

由 PS2 的性能而产生的车辆的立体感，光、音、空气、砂尘、阳光、彩虹等与自然极为近似的各种效果，由光源处理而成的真正阴影和车内的亮度，就连车内的设计也忠实再现了真正的汽车。在"TYPE－S"通过这些究极的美丽映像可以体验到如实车般真实的"DRIVING FILM"。

Course

完全再现了铃路、筑波赛道

真实再现的不仅仅是车体和效果，就连比赛场地也全部是真实制作而成的。特别是铃鹿、筑波两赛道完全模拟了真实的。特别是筑波赛道，本游戏与之签订了独家协订，只在本游戏内才可以玩到。此外还有山地、高速道等变化多端的场地。

铃鹿 SUZUKA



拐过最后的弯就进入了终点直道。右方是在 F1 大赛中常见的看台。

筑波 TSUKUBA



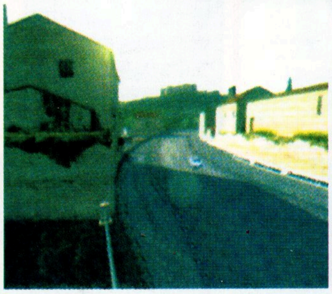
铃鹿著名的 DVMLOP 大道，可以说筑波赛道被 100 石模拟出来。

卡 MOUNTAINPASS



耸立的山崖，谷底流动的河流。这就是在溪谷山缝间驾驰一个镜头。

欧洲 EUROPE





在这幅图片中，大家可以看到石制道面，瓦制建筑，连绵的针叶林等等真实的景物，让人感到欧洲的氛围。

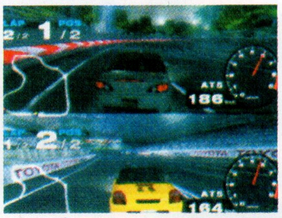
Mode



本作引人注目的是称为“DRIVER’S EGE的模式

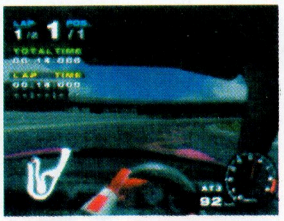
本模式并非是简单的“车窗视角”。而是设定为驾驶员眼部的位置。在拐入弯道的时候，可以一边看着出口一边班动方向盘。当然这个画面中所表示的方向盘与玩者的操作是相联系的。除本模式外，游戏中还包括了 2P 对战和训练模式。

2PLAYERS MODE



画面分为上面两部分进行对战的模式。当然在视觉效果上与 1P 操作时相同的。

RACING SCHOOL MODE



▲用「DRIVEDRJ S EYE」的视角进行训练，如同亲身感受车内的感觉。



▶从车体后方观看，道上的线条表示的是刹车点。

为初玩者准备的训练模式，使用赛道上表示出的理想走路线来驾驶，可更好的锻炼技术。

还可用喜欢的视角进行训练。

CarLineup

认真选择著名车辆

本作与丰田、本田、日产、三菱、马自达、斯派尔等著名汽车公司签订了合约。可从中选择著名的车种。此外还在与其他公司交涉，也许会有新的车辆出现。出场车的数据由实际物理方式计算而成，所以其动作与真车一样。当然还可自己设计刹车，发动机等细致的要素。另外各种的颜色全部为标准色，玩者也可自由调整。

丰田 Toyota



今秋发售的中型运动车“MP－。

本田 Honda



除照片中的“NSX”外，还有著名运动车“S2000”等。

日产 Nissan



日产号称国产运动车最高峰的“SKYLINE GT－R”。

三菱 Mitsubishi



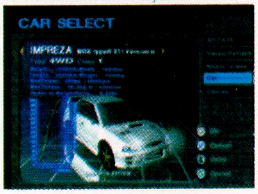
受到车手极大欢迎的“LANCER GSR E-VOLV TION”。

马自达 Mazda



长期受到喜爱的“RX—7”，也是唯一的 FR 车。

斯派尔 Subaru



活跃于拉力赛中的“IMPRE2A”。是拉力赛的强者。

神之旨意



树间的阳光

树缝间射出的光照在草原上，仿佛是印象派的绘画，十分有艺术性。





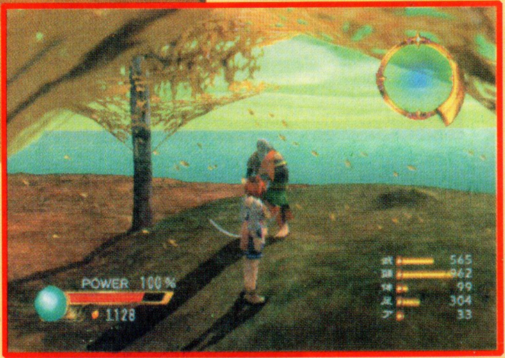
风

被风吹动的衣服、头发、摇动的花草、飞舞的树叶，在“EG”的世界中让人感到宛如风儿正在吹过。

机种:PS2　厂商:FROM SOFTWARE 类型:RPG
媒体:DVD－ROM　发售日:2000年春季

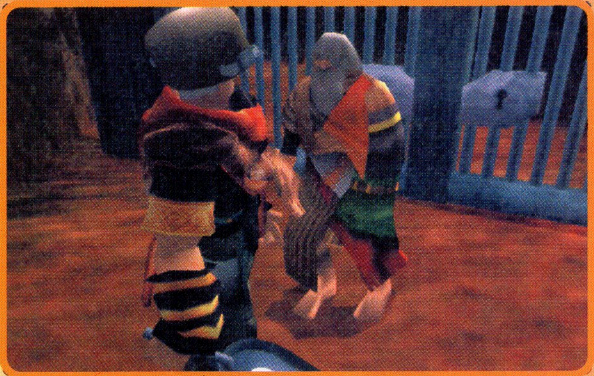
影

时间与地点，地面的凸凹造成的影子长短、暗度和形状变化，就仿佛是真正物体的影子。



由PS改为PS2的“EVETGRACE”，最大的变化不用说是画面质量的强化。这不仅仅是视觉方面的美丽，其中还包含了光、风、影等自然物质的演出。在本作中，阳光、阴影、即使是实际中看不到的东西也都被表现出来。给玩者以从未有过的现场感。“只有PS2才以能表现出的世界”诞生了。

所有得到物品皆可装备



在游戏中可装备一切得到物品的“ドレスアップ系统”也是本作的一大特征。除武器、防具、装备品外，还可装备这回介绍的锅或フライパン等物品。有时本来只是试着玩玩的道具，会在游戏过程中变为重要物品，在以前预定的PS版“ドレスアッバ系统中有“バルミラ武具”，鉴定士评价改变修理费等丰富的要素，现在变得更加有趣了。

装备画面

可装备的是头(兜)、右手(武器)、身体(铠)、足(足具)、补助(饰物)5个部分。右手的武器可设定两种。装备的变更在SAVE点进行，但右边的武器可在普通画面随时变更。

可以装备多种多样的物品!







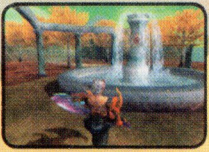
各人物区分使用装备

由于以PS移到了PS2，主人公增加了两人，并且可以由多种视角来观看游戏了。实际上这种变更是由故事的深度产生出来，并影响了“系统”。尤特拉尔多和夏尔亚米分别是男性与女性，装备的武器也不同，考虑2人的特性进行武器与装备的变更，可使“ドレスアップ的变化更丰富。

尤特拉尔多



近距离攻击 物理防御系





突然，迷失于本应消失的世界中的少年。右手持有“咒之烙印”クレスト。可装备重剑与斧之外的全部特殊武器的铠。擅于近战，但不擅于魔法系的攻击和防御。

夏尔亚米



远距离攻击 魔法防御系

尤特拉尔多如同姐姐般崇拜的女性。以枪、弓等轻武器为主，可远距离攻击，但攻击力低。这点可用魔法弥补，另外还可装备魔法系的铠与饰物。

新出场人物

这是尤特拉尔多和夏尔亚米所迷失的，本应在过去消失的修巴因帝国的皇帝。这个看上去寒渗的老人，也许象征着国家内发生了某种大事……。

他多次接触两位主人公，不知是如何看待自己国家内的现状呢？



皇帝

决戦



机种:PS2　厂商:KOEI　类型:SLG
媒体:DVD－ROM　发售日:2000年3月4日

决战之日临近!!

故事从关原之战开始

游戏从1600年被称为争夺天下之战的“关原之战”开始了。玩者可做东军(德川)或西军(丰臣)的总大将,经过数场战斗的胜利最终掌握天下。

西　继承丰臣秀吉遗志的武将们集结起来

秀吉之后因担心德川家康的势力扩大而发动的西军。在本作中总大将是石田三成。而真田家中的真田十勇士则全变为女性。





石田三成

丰臣秀吉的心腹部下,秀吉死后为对抗势力扩大的德川家康而引发了关原之战。在秀吉的生前也是五奉行中的知性派。

一　首先在自军基地准备,奠定下万全的基础



首先重要的是了解敌方阵容的情报。以此情况为基础,寻找可策返的敌方武将,或请求叛变,这样可使战斗向着有利方向发展。之后再决定自军的出阵武将和其部队组成。另外还要排除可能被敌人策反的武将。

●自军根据地中的决定事项

虽然是自军的根据地,但战斗已经打响了。切实掌握从重臣处得到的敌方情报,而认真制订对策。

得到敌布阵情报	自军布阵
在战场可得到敌人如何进行布阵等情报。	设定自军阵形。要配置对应敌方阵形更有利的阵形。
设定伏兵	决定战斗
选择军队隐藏于敌人行军路线以出奇不意进行攻击。	决定部队最初的攻击目标。要考虑政略等方面。



▲决定让谁出阵,出阵武将的性格可反映于所率士兵的身上。



▲对敌军中的谁下手?只要进行得好,战斗就更有利了。

二　赶赴战场!决定战术!





在战场的本阵中决定自军的配置,如何进行战斗等战术。也可选于伏兵部队和各部队的攻击目标。应考虑敌人的布阵与战斗地形等各种要素再制订战术,这是战斗有利的必要条件。

●战场本阵中的决定事项



战斗快开始了!参考敌方布阵等战场上的情报来决定自军的战术。切实了解战场的情况是有何胜利的关键。

得到敌情报	出阵武将选择
从自军的重臣处得到有关敌方阵容的报告。	决定出阵武将,但要选择不会被策返的人。
政略处理	部队编成
选择能策返的敌武将,使之在战斗中叛变。	决定各武将所率部队所使用的武器或装备。

战斗系统的详细介绍

“决战”是有多个情切（战斗）并以夺取天下为目标的SLG。每个剧情都是按下表进行的。其中战斗的发展与胜负决定了下一个剧情的发展。也就是说，在本作中像“丰臣氏在关原之战中取胜”这种实际不存在的展开，在游戏中也能达到。是忠实再现历史，还是展开新故事都取决于玩者的原开。



▲热烈辩论者的三成，请注意武将身上的奇特盔甲。



▼士兵不仅使用弓或枪，还有中国制的大炮等外国武器出场。加入了许多与史实不同的要素。

游戏流程

剧情开始：在各情节开头会播放解说玩者配置情况的MOVIE。
→ 一 政略
→ 迷你剧：用MOVIE解说战斗背景，出场武器等内容。
→ 二 军议
→ 三 合战
→ 剧情结局：根据战绩可以看到不同的MOVIE。当然接下来的剧情也不同。
→ 下一情节





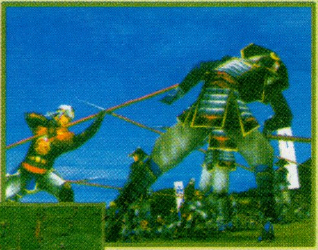




▲在这样的画面之中能够表现出威风堂堂的武将姿态，具有极高素质的动画会插入在游戏过程中。

三 即时战斗开始！向武将下达任务！

在不断变化的战况中应对各武将的状况发出指示。不要仅仅限于以前制订的战术，有时会发生我方武将叛变等意想不到的事情。另外在战斗中还会发生历史事件和援军事件。



◀手中持枪的足轻之间发生了激战，他们的怒吼更增添了现场感。

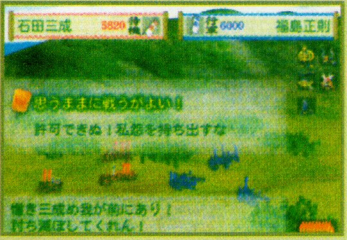




激烈的战斗开始了！！

●向武将下达任务

武将会用各个的作法去完成军议决定的事项，其中还有被敌人策返的人。因为战况是瞬间多变的，所以针对战况下达明确任务十分重要。



攻击	全军
攻击目标敌部队，或向目标地点行军。	向全军下达同一指令。只有总大将可使用。
脱离	**特殊战术**
暂时中止战斗恢复为分离的状态（仅战斗时）。	用各武将具有的强力攻击发动进攻。
使者	
为了让在政略中策反或中止的敌方武将实行承诺而派出使者。使用时要斟酌。	

女骑马武者出场！

“决战”中有侍奉于真田家的真田十勇士等女性武者出场。除右侧的“**サスケ**”外，还有以穴山小助为原型的“**ゴスタ**”等出场。





骑白马，以铁炮为武器的女骑兵。听到她的名字，很多人都吓了一跳。她的原型是真田军（西军）的日本第一忍者猿飞佐助。

各具特色的人物！
丰富多彩的故事情节！

创立新的历史

左侧介绍的是游戏中的一个剧情，按下来会向哪个情节发展是由战斗的胜负所左右的。另外游戏最终能否取得天下，所经过的过程也不一样。

秀吉死后企图夺取天下霸权！ 東

历史上德川军康取得了天下的霸权，他所率的是东军。家康的侧室胜也会出场，成为一个有趣的因素。





德川家康

在关原、大阪冬夏阵中取胜而成为江户幕府首代将军的战国时代的胜者。但在游戏中会如何展开呢……？

自由驰骋于战乱的拜依斯通·沃尔、创造新的圣战士传说。

游戏版“登拜因”是以玩者自己为主人公，并创作出新的圣战士战略SLG。基本故事以TV版为原型，座间翔、多雷克、鲁夫特、巴恩、巴多格斯等动画中常见的人物全部出场，描绘出战乱的画卷。是与孔拉娜队共同打碎多雷克的野心呢，还是以多雷克为盟友控制拜依斯通·沃尔的新历史掌握在玩者手中。

圣战士传说在这里开创新的历程!!

游戏版的3个重点

·以TV为原型的多剧情

游戏故事基本以TV动画版为原型。流程与TV版相同，但主人公的选择会形成细小分岐。也可以展开与TV版不同的内容。



▶大家熟悉的人物又出场了。

·实现高战略性

除了用战术来感受真正的战术外，还追加了可自由开发圣战士、编成骑兵团或换乘等战略性因素。成功地产生了深奥的游戏性。



▶战略性、战术性都很高，游戏性超群。

·全多边形的战斗

战斗中进入部队之间的战斗时，就会展开全多边形的战斗情景。可以完美地再现出圣战士独特的动作并形成紧张的战斗。



▶多边形的圣战士行动了。

圣战士登拜因



在TV动画中形形色色的角色都在游戏里一一登场!!

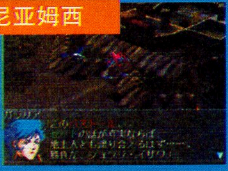
游戏基本以TV版“if”所描绘的故事为主，而在TV版中多次出现的角色也有很多首次在游戏中登场，分别作为玩家的敌人以及味方。

巴恩·巴宁格斯



◀是此国的骑士，多雷克的部下。在TV版中作为主要的敌人而出现，游戏中也是如此。

加拉利亚·尼亚姆西



▶曾经是多雷克的部下，勇猛的女骑士。在TV版中，首次登场是在地上的战场中。

座间翔



◀TV版动画的主人公，作为多雷克的部下，为了追求正义而脱离了多雷克的统治。

奋斗在战乱中的圣战士们!!

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:S·RPG
媒体:CD－ROM　发售日:2000年3月

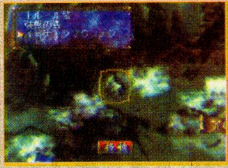
SYSTEM

由自在的系统而衍生出多彩的战略!!

基本的流程是用战略指令开发机器，再编成→谒见室展开故事，在世界地图到达目的地并进行战斗。以下根据此流程，对不同的部分加以详细介绍。


▲用战略指令开发机器。


▲去谒见室后发生了事件，故事也展开了。


▲用世界地图前往目的地。



▲在目的地发生事件并进入战斗。

战略指令

游戏中最经常出现的基本画面就是战斗指令。通过这里可在机械馆开发部队和道具并加以生产，可编成部队或改乘VNIT。如在这里进行自由战斗，还可得到经验值和奖金。


▲这是战略指令画面。从标志上可明白，存储也在这里进行。

机械馆

这是战略指令中最重要的因素，从第2话起可以使用。可进行圣战士和道具的开发生产。如果部队和装备充实了，战斗也就轻松多了。



▲◀除开发、生产外，还可进行部队的修理。

部队编成

自由进行部队的编成和换乘。出击部队的编成要事先决定。从开发中得到新部队和道具时，要先检查一下并做好万全的准备。



▲◀部队编成画面，是改变装备和换乘部队的重要指令。

自由战斗

游戏中本国谍报员会带来“在00出现盗贼的情报，这时直接访问该地点，就会发生与故事无关的战斗，可挣到经验值。


▶当然不理它也没关系。

谒见室

当移动至城内时，在谒见室内就将展开特定的情节，由此推动故事的发展。用人物间对话的形式，表明下一个目的地。


▶部队编成完毕后，就该展开故事了。

选择造成的分岐

在谒见室内行动时会频繁出现选项。通过选择不同选项形成剧情的多个分岐，要小心这些会改变国家前途的选项。


▶发生选项后要慎重回答。

地图移动

决定故事中的目的地或进行自由战斗时，就应在世界地图上移动。可移动的场所都会表示出来，只须选择就可以。回到托鲁尔城就回到了战略指令画面。


▲用世界地图移动并选择目的地，之后是自动移动。

战术战斗

从世界地图到达目的地后，根据故事发展情况会发生各种战斗。战斗中无论敌方我方，部队的行动速度极快。只要满足“敌全歼”之类的条件就算过关了。



◀▼整理好本方顺序后，就可进行移动和攻击了。

紧张的多边形战斗

战术战斗中部队间的战斗是由多边形展开的，再现了紧张的战斗情景。另外还可截取镜头片断。



盖亚 MASTER





机种:PS
厂商:CAPCOM
类型:TBL
媒体:CD－ROM
发售日:2000 年 2 月

无论 1 人还是多人都可玩的 2000 年型 TBL 出场!

投骰子并在地图中行动,停在土地方格上后购入土地,以后再来到这里的其他玩者就必须交通行税,最后展开土地＋现金的总资产竞争……。

"盖亚 MASTER"的基本规则大致如此,但是本作的最大魅力是许多特殊的因素。



▼如果买齐一个地区的土地,通行税和资产价值就变高了。



▲在自己的土地上建"商店",自己停在这里就可得到卡片,进行战争或回复 HP。

综合卡片及桌棋两类游戏的作品

操作具有魅力的人物来进行战斗的桌上游戏

“盖亚 MASTER”的独特魅力!

下面验证一下“盖亚 MASTER”与其他同类游戏的不同。下面所举的是3个代表性特征。无论任何一种都能展开新鲜、激烈的战斗。当然还有许多其他的特殊因素。特别要注意为每个人物设定了故事的（用 RPG 模式“STORY MODE”。



▶舞台共有7种，而自由选择。



CARD

卡片大致分为2种，战斗时使用的“武器卡”，和可逆转形势的“事件卡”。每种都各有天数，还可收藏性。“盖亚 MASTER”的重点就是卡片。





▲排列的武器卡中，还有极珍贵的东西。

▶使用武器卡片后会使自己变强。游戏中也有这样一种育成要素存在。



◀事件卡中的“お店破坏卡”可用于游戏中，效果……



BATTLE

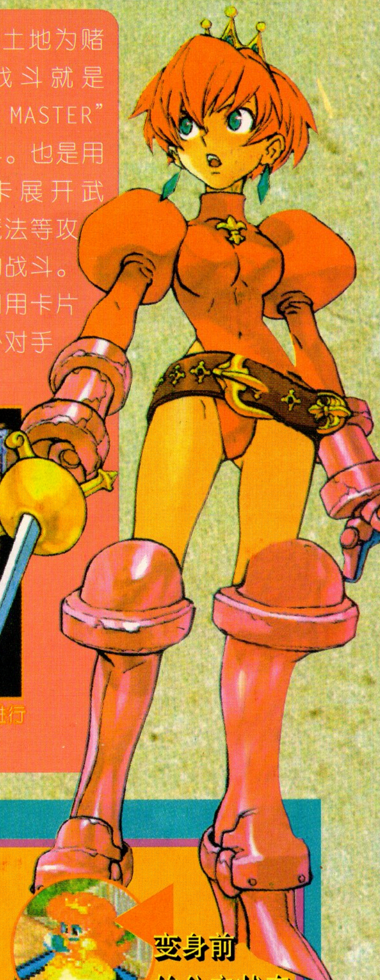
以土地为赌注的战斗就是“盖亚 MASTER”的战斗。也是用武器卡展开武器、魔法等攻击技的战斗。充分利用卡片以减少对手的 HP。



▲充分考虑攻击力再决定发出的卡片。



▲如果有了回复 HP 的卡片就可使用以进行回复。



GHARACTER

首先请看左页插图。这些就是玩者操纵的具有强烈个性的人物们。而且这些人物各自拥有不同的能力。每个人物都可展开完全不同的战略。这正是“盖亚 MASTER”的精点之处。



▲各人物设定有善长的武器，收集画着擅长武器的卡片也很重要。

人物的能力例

シンバッド：偷走停在同一地点的人物一半的所持金，毕竟是强盗。

ゴライアス：可无视能得税的要求，是身体巨大的“破戒僧”。不过也许说错人了。

セスッナ：用剑系武器攻击时，攻击才会升为2倍。擅于战斗的强大人物。

变身前的公主状态

给人感觉很好战的蒂亚拉公主，只有在战斗时才会变身为战士。像这样每个人物的强烈个性，一定会受到玩者的欢迎。

鬼魂之刃













人类与魔族的战争，其意义是什么？大战过后，迎来和平时代的内帕大陆再度被人魔之战卷入。在此旋涡之中，遭遇残酷运命年轻人们的出路将在何方？

“鬼魂”系列又在PS上引来了其最新作，在这里大家将可看到本作的基本系统。

机种：PS　厂商：IDEA FACTORY　类型：RPG
媒体：CD－ROM　发售日：今冬预订



“鬼魂之刃”已经接近它的发售日了，在这里将本作的基本系统以及主要角色作一番介绍！



引人注目的开场动画！

主要角色全部登场的动画，有着强烈的节奏感。

CHARACTERS 故事中的人物们

面对世界上发生新战乱的危机，人物们投身于战斗之中。他们的信念、野心、目的等等组成了复杂的游戏故事。



圣光师团的年轻成员

克拉依斯

故事的主人公，属于新兴国家新巴帝国的圣光师团，充满才华，是不惜努力的好青年。

SYSTEM 详细介绍重要系统

“鬼魂之刃”的游戏系统基本与同社所出的“怪物 COMPLETE WORLD”相同，在这款游戏的基础上根据本作的特色而加入各种新要素。以下就是“鬼魂之刃”的系统解说。



町 做好冒险的准备！

克雷依斯等人的冒险以具备宿屋与商店的町为据点展开，在此可做旅行前的准备。



◀要多多利用町中的设施。

迷 宫

无数谜与危险等待的冒险舞台

冒险的主要舞台是隐含着许多谜与危险的迷宫。有出没着猛兽的世外魔境，有沉睡着宝物的古代遗迹，其种类很多。有时为完成圣光师团的任务，有时作为宝物寻找者。主角会以不同的目的进入迷宫。黑暗前方等待的是……？





◀同伴来邀请共同冒险。

战斗 简单又深奥的战斗展开！

与前作“モンコン”不同，在本作中采用了行走于迷宫中时随时会发生战斗的系统。在战斗中，敌我双方组成“前卫・后卫队伍，由前卫进行1对1的战斗，重点是技的使用。



◀消费气槽以发出技。

CHECK 由装备改变使用的技

战斗中使用的技随身上的装备品而改变。例如装备了“部件”就可使用“闪空斩”，每个装备品都设定了技。



◀装备后可以学会技。



▲战斗中可以使用4个学到的技。

事 件

重点处插入了 VISUAL

“BLADE”的故事。以人类和魔族的战争为轴，描绘了与动荡的命运抗争的年轻人们。在游戏中准备了丰富的事件。在故事的重要地方除会话外还插入了1张画。以下介绍其中的几种其中有关于奇怪敌人，谜之少女的重要镜头，请玩者一定要注意。



◀号称新巴帝国实力派的两个人！视野前方是……？



▶遇到谜之怪兽时的情景，之后就进入战斗部分。



▲在某洞窟中见到的少女“内奇”。她以前面的谜之怪兽有某种关系……



弗罗娜

充满朝气和斗志的少女

快乐开朗，也是克雷依斯的恋人。善长混杂着魔法的独特剑术，是圣光师团中的一员。



基尔斯塔

圣光师团的指挥，克雷依斯等的上司。恩维冷静讨厌无意义的战争与杀戮，是个理智的人。



阿左德

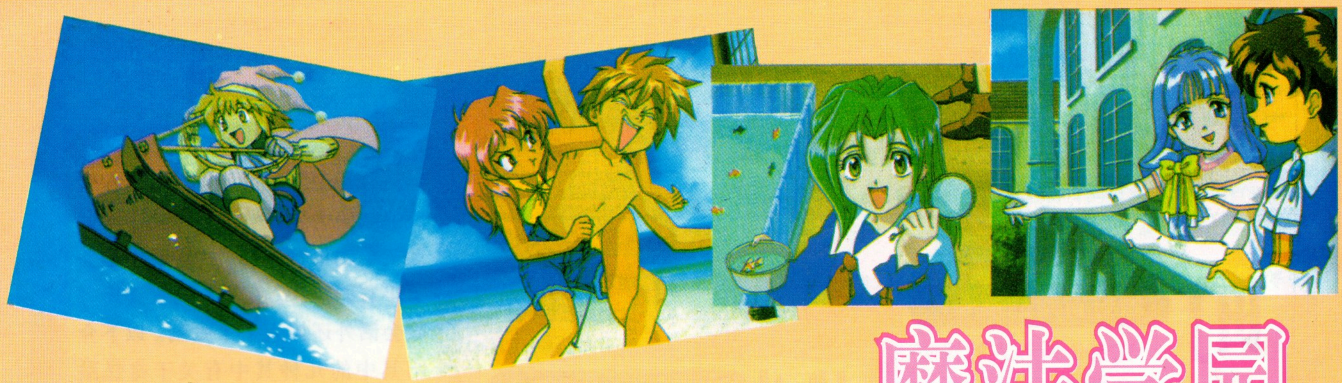
具有与圣光师团同样实力的青龙师团的指挥官。与基尔斯塔相反，性格冷酷残忍，彻底消灭一切敌对者。



阿尔姆

受制于冥界王的可怜少女

侍奉冥界王的谜之少女，与克雷依斯相见并共同旅行。是优秀的笛演奏都。



トリフェルズ魔法学園

魔法学园

机种:PS	厂商:ASCII	类型:SLG
媒体:CD-ROM	发售日:3月30日	

夺到对方的心

著名的恋爱模拟游戏“エーベルジルージュ”在加入对战因素后再次出现了。舞台仍是大家熟悉的トリフェルズ魔法学园的初等部。玩者与对手和女孩们展开了迷你游戏，为了在情人节得到超过对手的巧克力，一定要搞好与女孩的关系！









▶随着故事的发展，会有1对1的武斗大会，胜利的话可令女孩的好感度上升。





トリフユルスッ魔法学园初等部名单

トリフェルズ魔法学园是使用魔法的少年少女所学习的异世界学校，虽然是小学校，但他们已达到了高年级，而且共有八个人，这回首次公开他们的个人资料。



阿丽艾尔·亚尔尼修

●刚刚转校来的本作女主人公，是大家公开的温柔美少女，但表情有些寂寞。



艾尔茨·吉尔凯尼

●有时可爱，但有时又可恨是个性复杂的女孩，其标志是很大的蝴蝶结。



卡斯蒂尔·安塔露西娅

●出身于贵族家庭的少女，自豪心很强，而且很任性，是个很好的女孩。



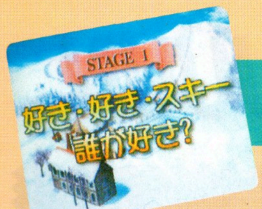
科·黛因哈特

●喜欢运动的活泼少女，有时又有些孩子气，梦想成为冒险家。



诺依修·阿玛尔非

●出身于到了12岁才能判定性别的种族，现在是女扮男装。不过大家并不知道。



舞台 1 是新春滑雪场

本游戏共由 4 个舞台所构成，各关分别以滑雪场、夏天的海滨等为舞台，分别要渡过两天时间，每一天都是由“游戏时间、吃饭时间”等部分组成的，要利用每个机会来进一步加深与目标女孩的关系。

这里为大家介绍最先出现的滑雪场的情况，一定要比对手更加理解女孩的心理，邀请她去玩喜欢的游戏，这样就进展得更快了。





大家一起玩

各关的 2 天内设定了共 6 次的游戏时间，从画面表示出的游戏中选择一种来玩，如果喜欢这个游戏的话，女孩也会一同来游戏。







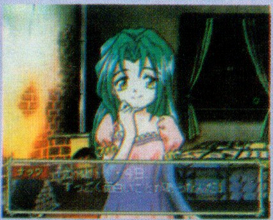
午饭

到了中午就会有一场与对手争夺女孩的战斗，首先为了在自己的桌子边汇聚许多女孩，就要用连按键来决定胜负，然而再谈谈有趣的话题，就可比对手更受欢迎了。



晚饭

就寝前可暂时到女孩的房间里去玩，即能看到心爱女孩穿睡衣的样子，还可两个人讲悄悄话，如果持有道具的话，还可以送礼品。



十分紧张的样子



▲十分搞笑的快速吃食物比赛。









法尔迪·玛迪乌赛丝

●喜欢读书和花的文静少女，爱与书籍在一起，虽然外表柔弱，但却是个坚强的人。



林迪尔·法尔凯茵

●讨厌被当作女孩，有不认输的坚强性格，天真活泼，在武术和魔法方面发挥了优秀才能。



卡雷那克·鲁西欧

●坦诚认真、温和，是大家都喜欢的人，其天真的笑脸，在女孩中有很高人气。



斯坦贝尔克

●旧贵族的后代，自豪心强，英俊且成绩优秀，善于各种运动，是女孩子中的偶像。



尼尔特·肯达曼

●总是开朗快活，却又很滑稽的人，为人马马虎虎，不擅于学习，却喜欢快乐的事，情报还很灵通。



巴依凯尔·迪拉丁

●从外表就可看出，他是个粗鲁的男孩，喜欢调皮捣乱，对于喜欢的人也常恶作剧。

OH! BAKYUUUN

オーバキューン™

机种:PS	厂商:NAMCO	类型:SHT
媒体:CD－ROM	发售日:未定	

在妖怪徘徊的恐怖屋内决胜负

射击游戏“OH! BAKYUUUN”从街机移植到了PS上，玩者要探索妖怪徘徊的房子，一边进行迷你游戏一边救出被捕的小猫，射击飞行着的妖怪，或是击中靶子，通过多种有趣的迷你游戏来战斗是游戏的特点。另外它的游戏规则也是十分简单的。



忠实地移植街机的射击游戏!





规则很简单!只是射击就可以了!!



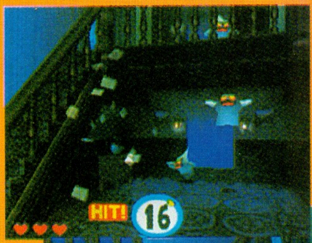


▲在玩迷你游戏前一定要先看清楚胜利条件。

►画面下方中央的数字是剩余的时间，如时间结束后还没有完成会消减玩者的生命值。

3D 独有的演出

本游戏的画面进行了3D处理，真实地描述写出妖怪横行的情景，请玩者注意那些对战中的精彩演出。







▲注意怪物的出现位置，要在极短的时间内将它们全部消灭。

需要玩者眼明手快!

在空中飘浮不定的怪物是最难击中的!



从妖怪的魔手中救出小猫

在馆内探索着的玩者会受到妖怪们的攻击，除街机版的53种迷你游戏外，本回的PS版中还增加了许多原创版面，另外还追加了街机版中没有的新模式。本页为大家介绍众多迷你游戏中的一小部分，玩者最好不要因为游戏规则简单而大意。

搜寻迷路的小猫

脱离3D迷宫并救出小猫的迷你游戏。先在地图上确认，再打倒妖怪找到小猫。





射击妖怪编队

射击妖怪编队 迷你游戏，要射中规定数的敌人才行。





▲有时敌人会组队进行出击，此时射击的准确程度是关键。

破坏妖怪汽车

用111发子弹射击妖怪汽车，总之只要射击就可以了。





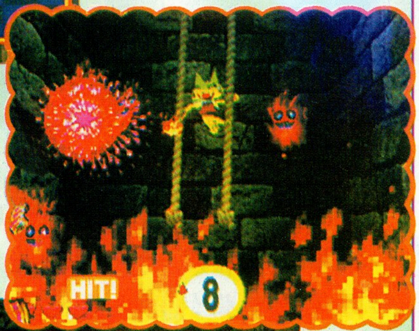
▲虽然规则很简单，但要在限制时间内将车破坏还要上一番工夫。

打倒炎之妖怪

为保守被吊在绳子上的小猫，就要射击不断接近的火之妖怪，如果火焰离绳子太近，绳子就会燃烧并脱落，要小心。



▲游戏之前必须确认其条件，不要做出无味的事情。



►在小猫周围会出现许多火炎怪，将这些怪物打败并将小猫救出是玩者的任务。



你能将小猫从火海中救出吗？

躲开妖怪之吻

遇到嘴唇极大的爱之妖怪并坚持20秒钟的迷你游戏，射击飞向面前的妖怪，把它推回画面深处。



▲这种妖怪有十分古怪的攻击方式，而玩者对付它要比直接消灭难得多。



►敌人会从各个方向利用妖怪之吻来攻击你，准确的射击是生存的保障。

▼被妖怪击中的话会损失许多生命值。

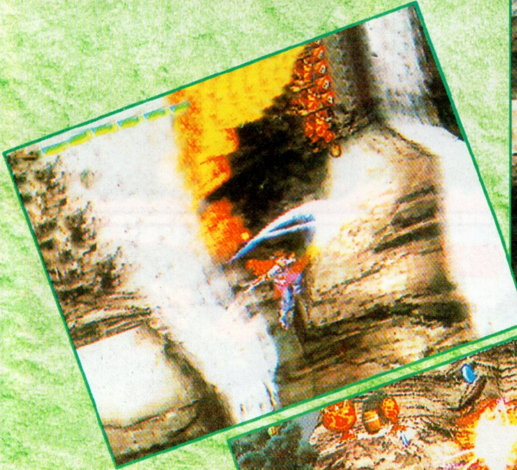




镇定心神去迎击吧！

新关卡发现!

崭新的战斗舞台!





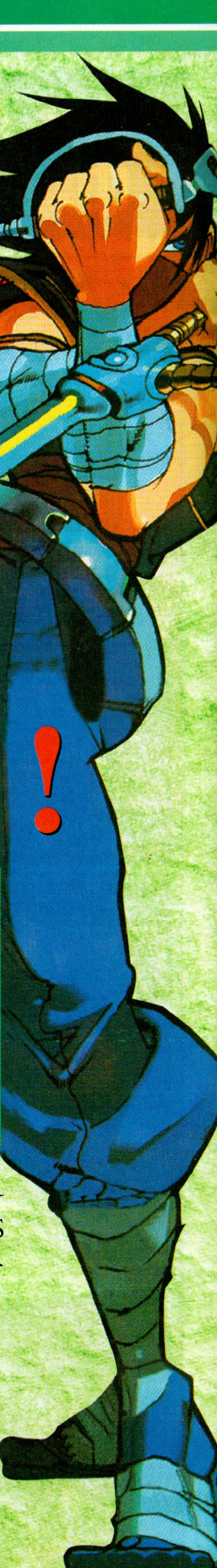


飞龙最大难关是…

大瀑布!!

追击而来的特殊部队!





ストライダー 飞龙 1&2

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:ACT
媒体:CD－ROM×2　发售日:未定

在这里的画面写真都是街机版中所无的,是属于PS版原创要素之一。新的关卡出现!更强的劲敌也立在了飞龙的面前!



新要素和BOSS人物的介绍

街机版“2”马上就要开始发售了,这回把它与PS版一同向玩家介绍新的情报。从这回刊登的照片中可以确认出以前从未出现过的新舞台“瀑布”。这个瀑布如同天然要塞般阻挡了飞龙的前进,这回为大家介绍的就是这个舞台,以及飞龙的新动作、初期的中BOSS等等。

New Stage PS 版

新公开了这个“瀑布”舞台，但这里都设置了些什么，有哪种敌人来攻击飞龙到目前为止都还是一个谜。其地形可称为天然要塞，比那些人造的要塞更让飞龙为难。这点以照片中就可看出了。



▶使用新动作来移至下个立脚点，也许这样就不难！在这个瀑布上，有什么在等待着呢？



奇袭 从画面外突然出现的敌人

在断崖上移动的飞龙，突然从上下左右各个方向现了敌人并进行攻击。



▶充分利用地形的优点打败攻击的敌人。

难攻不落的天然要塞





▲▶这里已没有立脚点了，只有从岩壁上爬下去了。

因为被称为天然要塞，在其断崖和瀑布上很少有立脚点。躲开敌人的攻击并跳到另一个立脚点是十分需要技巧性的。

断崖上出现的异形

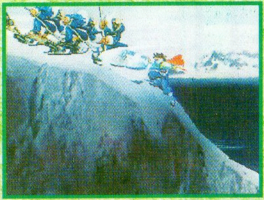
▼攻击飞龙的谜之生物。不，也许不是什么生物……



攻击飞龙的不仅仅是人类和机关，以前从未出现过异形也在攻击飞龙。他们的正体是什么？

Action 飞龙的生死

特A级ストライダー飞龙会运用各种动作向敌人挑战，而这也是本款游戏最大游戏性的表现之一。下面介绍“2”中新加入的动作。只有掌握了全部动作才能通过全部舞台。



◀运用体术突破设置好的种种陷阱。

攀登

飞龙使用另一种装备可能；“マライムシクル”，可以挂在所有的地方或是攀登，这样一来无论是垂直墙壁，还是敌人的飞机都变为了飞龙的立脚点。

断崖、高楼、空中要塞等无法进入的地方就不在话下了。



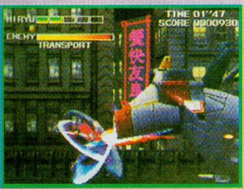
▲一边爬绝壁，一边与敌人战斗。



▲可以挂在飞行的飞机下面。

乱斩

在跳跃中按顺序按键的下和上攻击键就可发生，是连续挥舞武器给敌人造成重大伤害的技巧。下落中使用时还可稍稍延长滞空时间。



◀乱斩对坚固的敌人很有效！

冲刺



◀只有冲刺道具才可使用。

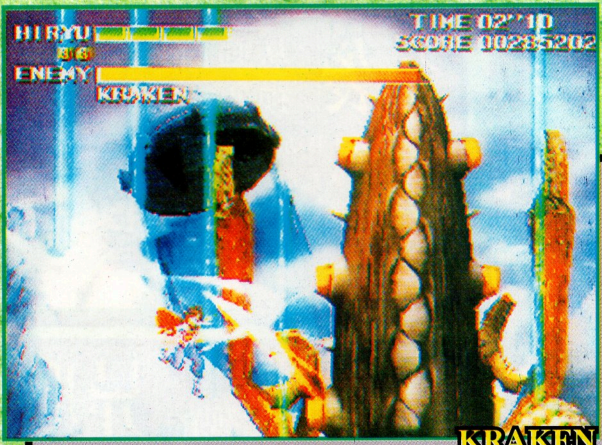
拿到某些特殊道具后按○键便可发动飞龙的特殊动作冲刺。在冲刺这个动作发生时，可发出追尾的冲击波来远距离攻击敌人。

CHECK!

快速在墙之间移动，这就是“双飞”。运用此动作，可以悬挂的状态跳至远处。当然也可跳到敌人所在的地方。



Boss 阻拦飞龙的强敌



飞龙追踪グランドマスタ潜入的舞台中，出现了许多有特征的敌人阻挡他的前进。BOSS、中 BOSS 以及小喽罗，都会用不同的攻击阻挡飞龙。在此对应各关的特征介绍出场的中 BOSS，请注意他们的外表特征、攻击方法和对应的方法。

极点研究所

KRAKEN

▲挥动触手并发出激光的巨大生物！

冰雪覆盖的南极大陆，舞台是秘密建设的研究所。表面上是雪原与冰山，但进入研究所后就会发现其中配备了各种现代武器。从冰山中复活的古代生物，还有融合近代文明的怪兽都是飞龙的敌人。



FROZEN MANMOTH

▲下半身变为机械的怪物也是强敌。

NEO HONGKONG

▶飞龙的对手索洛，背后的光环是他的新武器？

▼挥动巨大右手进行攻击的坏蛋，左手是巨大的枪口。



SOLO



TERRORIST

▼左手是机关枪，无论远近都无法停止他的攻击。





◀只有エアカー是没有立脚点的地方，会受 3 人的同时攻击。

NEO HONGKONG 分为上下两层。现在成为恐怖分子占据的要塞。前半的舞台是在大楼中进行，后半部则是高楼上建造的各种复杂地形。



TONG POO

▶攻击方法有踢脚，还可发出冲击波。

STACE 武装城塞

德国的古城改造而成的要塞。前半段舞台是在城墙上寻找路线，后半是追击城主进入城的内部。会有许多穿铠甲的中世纪骑士出场，其防御力极高，但无法一击打倒。

▶挥舞巨大的武器进行攻击，虽是重装备但动作却很快。



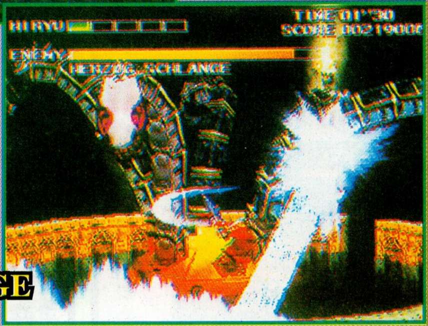
ARMORED GUARD

◀躲开集于前方的炮台攻击，就可以接近了。



STURNGE SHUTZIV

▶从 5 个脑袋中吐出不同气息的龙，操纵它的是……



HERZOG SCHLANGE

洛克人DASH2

艾皮之剑 2
宝贵的遗产

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:ACT
媒体:CD－ROM　发售日:未定

洛克人新系列第3作将于今年带给玩家新的乐趣!以下为您提供设定原画以及全新情报!

故事序章的最后情报

继“DASH”、“トロントニサブン”系列第3作“DASH2”出现了,新故事将作为“DASH”的续篇。在前两代中,都以立体的环境、舞台、动作以及大量的谜题来吸引众多玩家,作为系列第3作,当然会继承这些要素,同时会全面的进行强化与提升。“DASH”中主人公的秘密,“大遗产”以及寻找遗产时失踪的主人公双亲等事件尚未解决,故事就结束了。这些谜是如何解开的呢?这次为大家介绍序章的情况。

宝贵的遗产发现



◀▲用大型飞船寻找遗产的巴雷尔,和巴雷尔的旧友西米拉。在船内潜入了空贼。

目标指向财宝的空贼们



罗尔的母亲!?



◀出现了警告不要接近遗产的女性,她很像罗尔的母亲。



▲看过电视转播的罗尔去寻找类似母亲的女性。



ロック ヴォルナット

婴儿时在遗迹被罗尔的祖父巴雷尔拾到的少年。从事找宝的工作,并帮助罗尔寻找双亲。他的出身还是秘密。

人物:是敌是我?魅力配角人物



把这回混乱的故事弄得更加混乱的是3个配角。下面介绍两个喜剧性的少年和一个战士风格的男性,他们与洛克的冒险有较深关系。到底他们是敌人吗?



▲▶同样天真的两位少年在此初会。





波拉

寻找财宝的空贼之一。他是敌还是友呢……

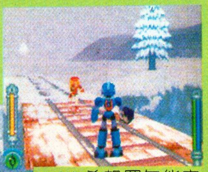
系统:罗尔出现在地图中



罗尔·加斯科特

バレル的孙女,ロック的女友。运用优秀的技巧开发着武器。

在“DASH”中开发武器,或强化武器的罗尔,这回将出现在地图之中。至于他在何时出场还不清楚,但估计会与同伴们共同战斗,也许还有解谜的部份。





◀▲希望罗尔能充分发挥天才的能力。

设定画&敌方人物的大公开



▲舞台的机关很丰富,溶岩的火在移动!怎么办?

下面介绍强敌的设定画。除遗迹的看门人格巴特外,还不断有寻找宝物的空盗出场。其中有巴家的人,还有“トロントンコブン”中出场的格雷多和西塔巴。



▼宝箱长出了脚,真稀奇。



▲不小心打开宝箱就会发生爆炸了。

重量级机械敌人出现!





被搬运机器人抓住!

▲被ツインマーマン捉住就会被挂在空中。





▲▶ラシマンムー的动作很轻,要小心。

由超美丽映像所组成的真人游戏

ØSTORY™



机种:PS2　厂商:ENIX　类型:AVG
媒体:DVD－ROM×2　发售日:2000年春季

最尖端映像技术！新的AVG形式出现了！

本游戏是由PS游戏“ALIVE中的ゼネラル·エンタテインソント”担当制作的AVG讲述一个幽灵主人公的独特故事，和起用的众多偶像是本作里的一大特征。这回从视觉方面对游戏的魅力加以介绍。化为灵体的主人公与周围的女孩们在空中自由飞行的画面，让人感到从未有过的新鲜感觉。请FAN们一定要好细观看。

▼游戏基本由写实的画面展开,选择项还是有时间限制。





▲有效地使用了写实与CG相融合的手法。

CAST

莉娜	平山绫
莎琪	初音映莉子
鲁比	直濑遥步
西托米	真锅加奥里
占卜师	佐藤江梨子
SEX少女	小野麻亚矢
ぷち天使	山川惠里佳
天使	藤崎奈奈子
马霍罗	大河内奈奈子

相信奇迹并控求“真爱”……





▲►当天使告诉主人公“如果寻找到真爱……”后，就可在海边见到偶像歌手索娜。

►请注意透过主人公身体的扭曲背景。这种PS2独有的表现在本作中随处可见。



►主人公可自由进入他人心灵。描写内心的情景也会出现。



STORY

因突然的事故，主人公变为灵体。他在梦一般的空间中被告知，“如果找到真爱，奇迹就会发生。”而且他还得到别人看不到的身体，和自由读懂他人内心的能力……。时间只剩下6天了，主人公能引发奇迹吗？



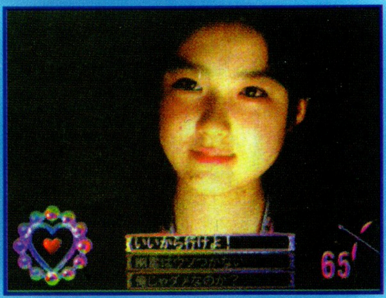
◄▼对应状况冷静行动。是完成游戏的捷径。但这种情况怎能让人冷静？



►夜晚的街上，主人公带出索娜并飞到空中……

◄演唱中的索娜，歌曲随MOVIE漂出。





电子游戏广场(15)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
新疆柯文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(15)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;阿图什:柯文出版社,
2000.3 ISBN 7-5374-0198-5

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 73801 号

电子游戏广场(15)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
新疆柯文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
2000 年 3 月第 1 版 2000 年 3 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN 7-5374-0198-5/G·28
定价:10.00 元

序

春节已经过去了，大家在节日期间休息得还好吗？玩了哪些新游戏呢？这期的“电子游戏广场”编辑的时间非常紧，为了能及时将有用的攻略奉献给大家，编辑们牺牲了数个昼夜的时间。本书中收录了 SQUARE 公司的满分 RPG 大作“流浪汉”的完全攻略，而 SCE 的大作“波洛古罗斯物语”的完全攻略我们当然也不会遗漏，此外还有 PS 版“生化危机～枪之恐惧”、DC 版“生化危机～CODE：VERONICA”等作品的攻略。

彩页部分：E·T、默文

街机道场：BLUE

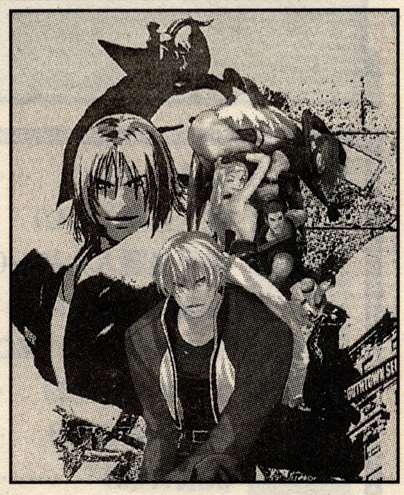
流浪汉：ANGEL

波洛古罗斯物语：E·T

生化危机～枪之恐惧：DRAGON

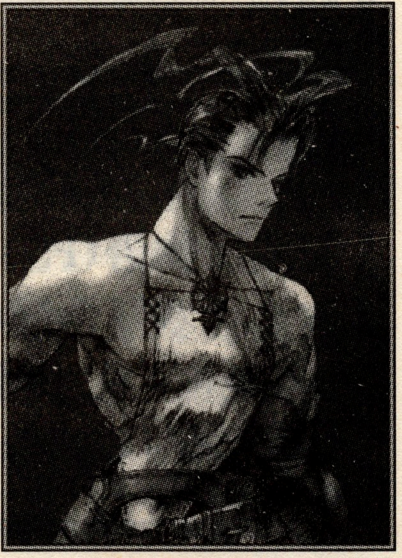
生化危机～CODE：VERONICA

街机道场



完全攻略





本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作指南

死或生 2(DC) …… 封二
格兰帝亚 2(DC) …… 1
超级机器人大战 α(PS) …… 6
街霸 EX3(PS2) …… 8
STEPPING SELECTION(PS2) …… 10
TYPE－S(PS2) …… 12
神之旨意(PS2) …… 14
决战(PS2) …… 16
圣战士登拜因(PS) …… 18
盖亚 MASTER(PS) …… 20
鬼魂之刃(PS) …… 22
魔法学园(PS) …… 24
OH! BAKYUUUN(PS) …… 26
飞龙 1&2(PS) …… 28
洛克人 DASH2(PS) …… 31
LOVE STORY …… 32

街机道场

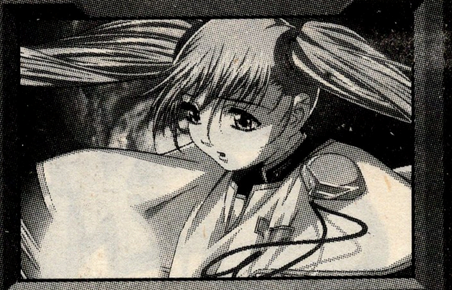
劲作推荐 …… 38
设定资料 …… 42
角色专访 …… 47
攻略地狱 …… 50

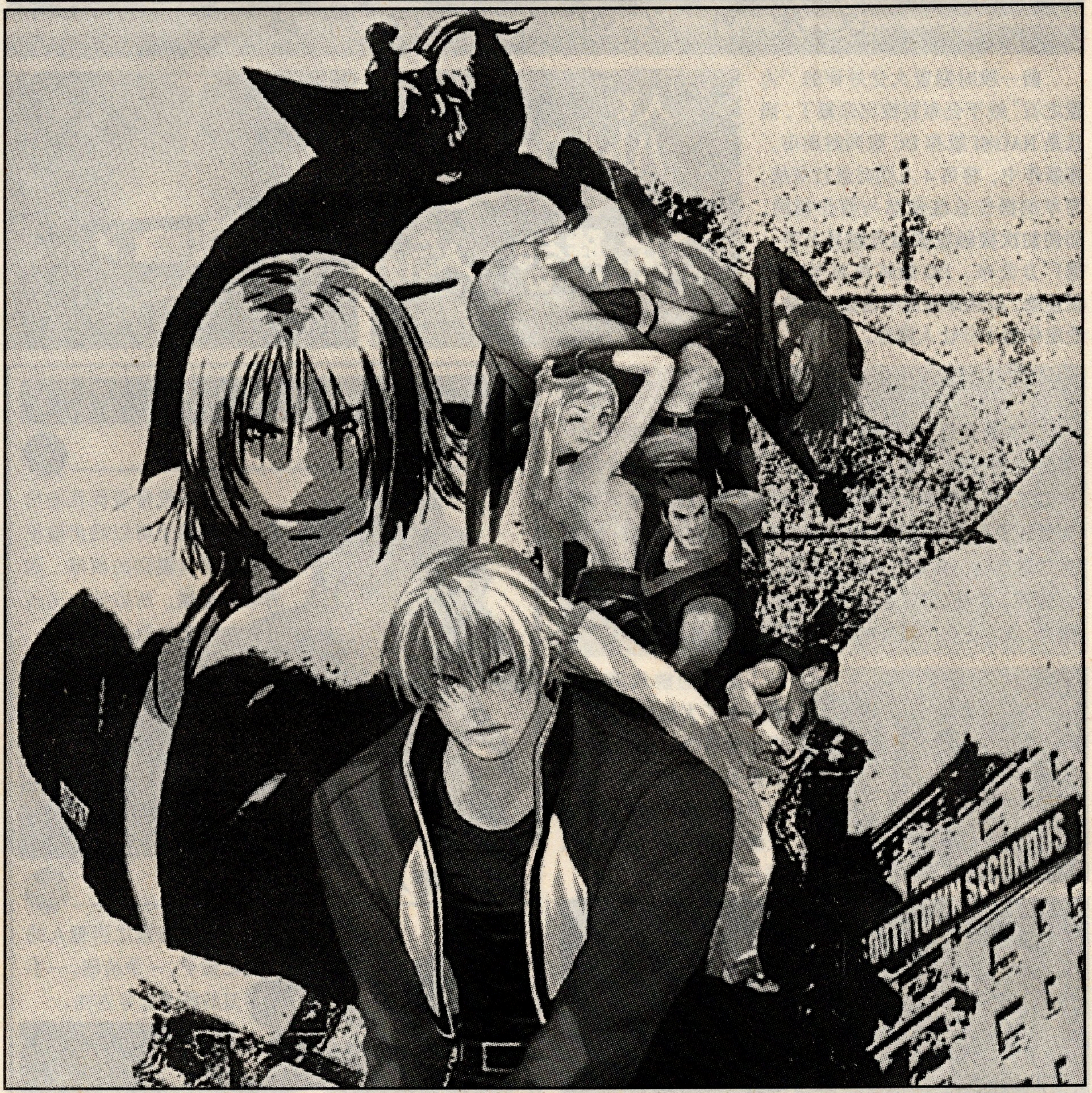
完全攻略

流浪汉物语(PS) …… 76
波洛古罗斯物语(PS) …… 96
生化危机～枪之恐惧(PS) …… 109
生化危机～CODE：VERONICA(DC) …… 124
最新金手指 …… 143

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！

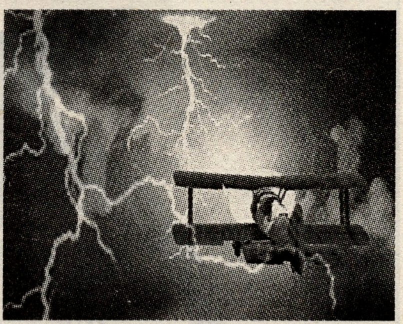
劲作推荐 VOL. 22

力量之石 2

这次可以四人进行对战!

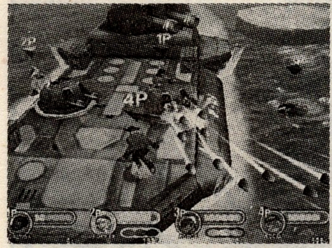
前一段时期曾大受好评的“力量之石”终于公布要推出续篇了，而且是 NAOMI 版和 DC 版同时面市。在新作中，将可 4 人同时进行对战，简单的操作系统依然与前作相同，即使初次接触应该也可轻易上手。据厂方公布，DC 版将可与 NAOMI 版连动，虽然详情还不清楚，但这一设定依然十分让人期待。



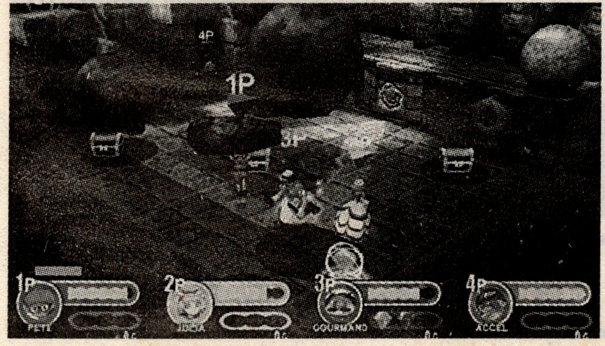


“力量之石”的世界

“力量之石”的操作一向很简单，玩者可以在战斗的舞台上进行抓、投、搬运等行动。由于战场是完全 3D POLYGON 制作的，所以战斗中不仅要躲避各种障碍物，而且还要留意散落在地上的武器和道具。当得到非常珍贵的道具时，你将可以进行超强力的攻击，给对手以重大伤害。此外，当玩者不足 4 人时，余下的名额将由 CPU 担当，总之 2 代所展开的战斗将比 1 代更加激烈。



此次的游戏画面比前作有了大幅度的提高，无论是背景的细腻程度，还是必杀技的迫力，都达到了相当高的水平。配合上动听的音效，玩者投入感一定会大增!



新登场的人物

孤高的枪手



这是一位带着面具的枪手，从服装上可以看出他很有可能来自美国的西部。因为带有枪械，所以他在飞行道具方面应该会占有优势。

恶之料理人

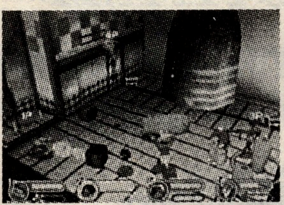
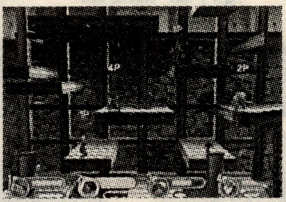


被称为恶之料理人的谜之男子，一手持锅，一手拿刀的样子非常古怪。

多彩的战斗舞台！

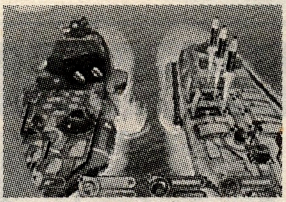
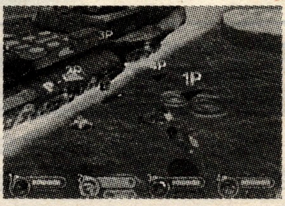
陆地 CASTLE

完全日本风格的舞台，四处都流露出神秘的气息，战斗就将在这样的古城中展开。街市上不断有行人走过，他们究竟是敌是友呢？当玩者走到画面的角落时，画面将强制滚动到下一区域。

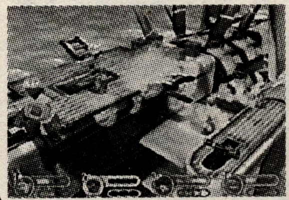
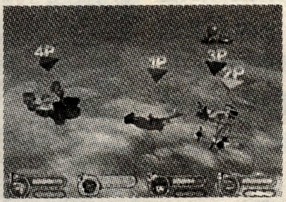
海洋 SEA

在大海上展开的战斗难度极高，玩者将在潜水艇的甲板上使用各种武器与对手交锋。如果不小心落入海中的话，攻击力和行动力都会大幅度下降，所以把握有利的地形将是此舞台战斗的关键。

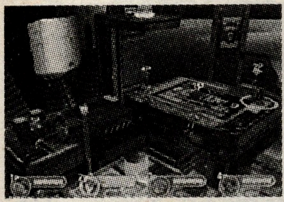
天空 SKY

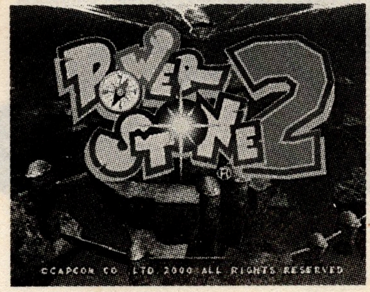
这里的战斗比起海洋来说难度更高，由于立足之处十分狭窄，所以交战过程中对玩者的反应力和判断力都有很高的要求。起初立足的飞船将会逐渐分解，各角色在下落过程中仍将继续战斗！

宇宙 SPACE

终于来到了地球以外的舞台，在背景中可以看到远处的地球。玩者将利用宇宙站内的电梯展开战斗，这里隐藏着丰富的变化，而且很有可能还会有人类以外的生物登场！



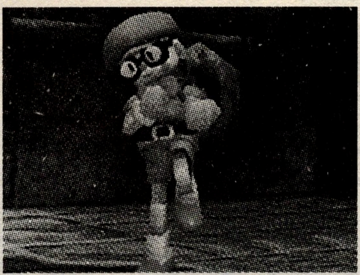



长久以来，NAOMI基板的性能已经受到了各方面玩家的认可，其卓越的3D表现能力使得许多街机游戏趣味大增，因此，我们有理由相信此次的"力量之石2"必将会有不俗的表现。

新登场的人物

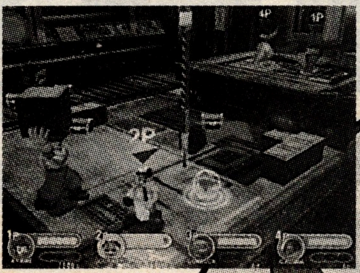
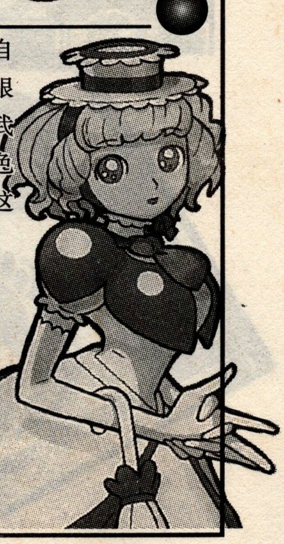
发明少年

戴着大帽子和深度近视眼镜的发明少年，他寻找"力量之石"的目的是个谜！比较引人注目的是其背后的箱子，那里面似乎隐藏着什么秘密武器，战斗时他将如何利用这个箱子呢？




神秘的小公主

出身自贵族的少女，但究竟来自何方却没有人知道。她的衣着打扮很不适于战斗，手中的洋伞难道就是武器吗？一般来讲，新登场的女性角色都非常引人注目并受人喜爱，那么这位小公主又会有怎样的表现呢？

劲作推荐 VOL. 23

STEP CHAMP

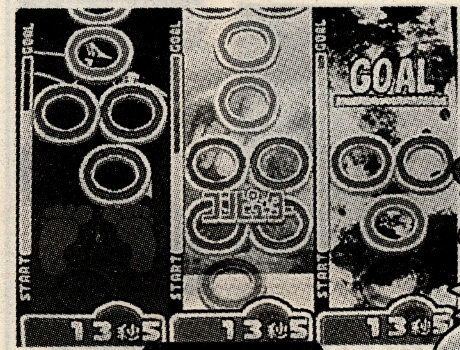
这次让我们用脚来对战！

这是KONAMI公司推出的又一款音乐对战游戏，按照画面中的表示，玩者将用自己的脚来决定胜负。游戏中有四种模式可供选择，下面我们就对本作进行介绍。



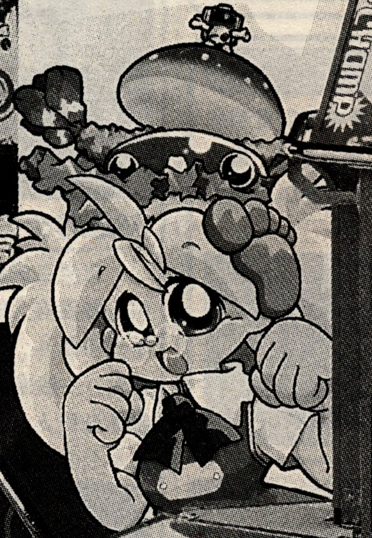


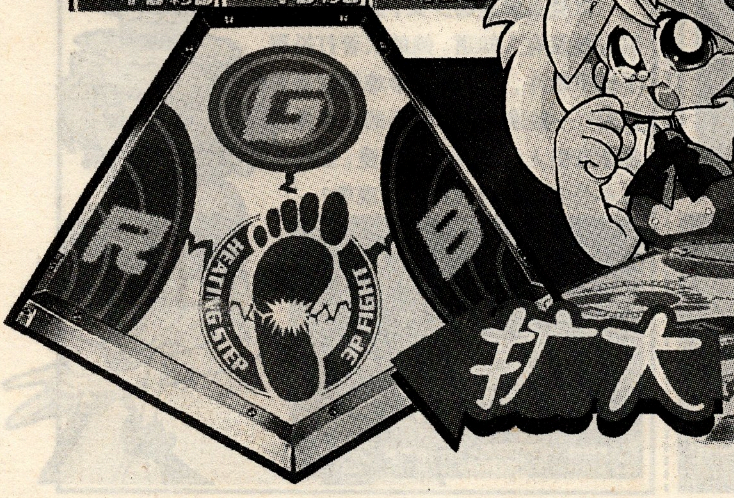
近期同类的游戏频繁推出，各大厂商纷纷使出各种招术。但其中最具代表性的，依然是KONAMI制作的几款，如果你是此类型游戏的FANS的话，那么就千万不要错过本作。





这就是本游戏的筐体！

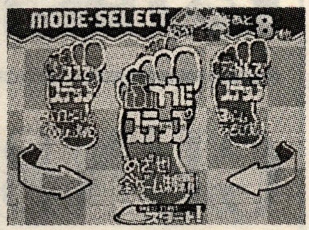




扩大

玩者可以选择四种模式！这还要取决于你的体力！

❶ 普通模式

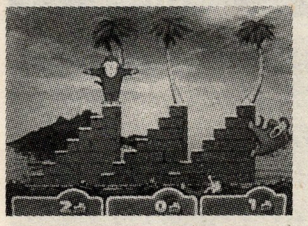


这是玩者最初玩的模式，不同的舞台会陆续出现，只要你能够保持胜利就可以一直往下玩。如果未能满足胜利条件就以失败计，连续失败3次则会GAME OVER。出现的舞台完全是随机而定的，究竟会遇到什么样的考验就要看你的运气了！

❷ 选择模式



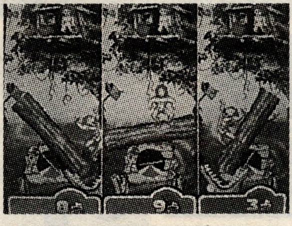
在玩过了普通模式后，你将可挑战选择模式。在这里一共有23种游戏可供选择，玩者可从中选择3项。怎样选择各位可随喜好而定，如果觉得选择太麻烦的话，则可把选择的权力交给电脑，由它随机为你指定3种。



攀登台阶！



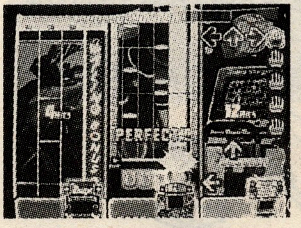
我与兄贵二人三脚



平衡游戏



购物要求



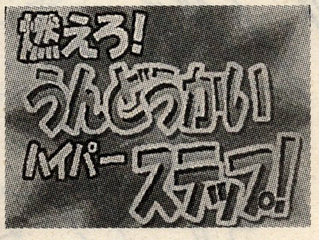
音乐编辑



导弹格斗



❸ 运动会模式



这是以23种游戏中"一百米赛跑"、"跨栏"、"标枪"、"跳远"这4种项目进行比赛的模式。在一百米赛跑中，玩者所要注意的是起跑的时机，过早或过迟都会对成绩造成不利的影响。跨栏所要求的是掌握好每一步的步幅，稍有调整不好就会造成失误。在标枪项目中，玩者千万别忘了调整力度和投掷的角度。此外，跳远对起跳点的要求则非常严格，不多加练习的话是不可能通过的。

在比赛项目的过程中，你还会听到熟悉的乐曲，伴随着这种令人激动的节奏，各位努力去创作好成绩吧！

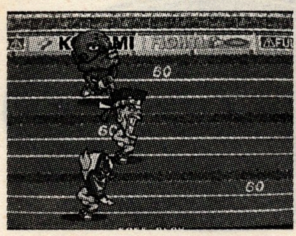
❹ 节拍模式

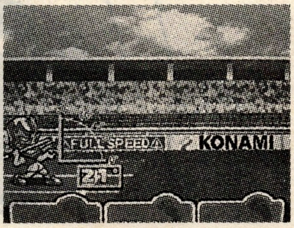


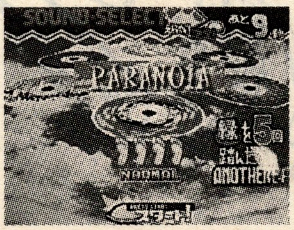
这个模式与大家熟悉的"DDR"有些类似，只不过是踏点变成了3个。不愧是KONAMI呀，时刻不忘了将自己的成功要素贯彻到每个作品中，当你面对那富于活力的画面并听到那动感十足的音乐时，恐怕将无法抑制心中参与的冲动。

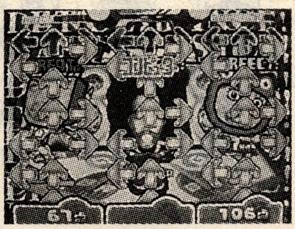
在此模式中，还准备了难易度极高的"ANOTHER MODE"，它所面向的是那些上级者，能否取得高分就要看各位自己的实力了。

在PLAY终了后，游戏会显示玩者所消耗的热量，这种作法对于想减肥的朋友绝对是件好事。









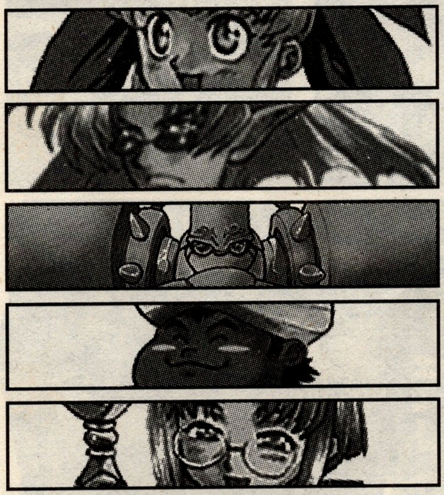
GUNBIRD 2

ガンバード2

设定资料 VOL. 11

GUNBIRD 2

彩京公司著名射击游戏的设定资料大公开！



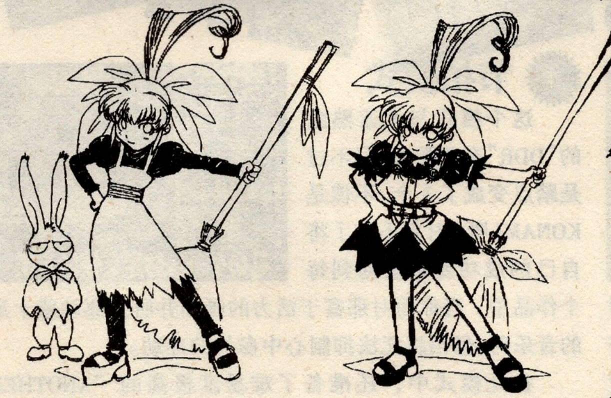
STORY

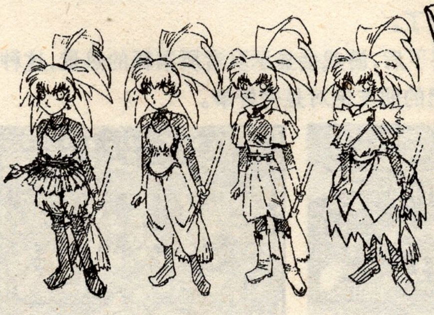
据传说，太古时代曾有一种名为“万能药”的宝物，想要获得万能药的话，就一定要先得到“太阳のかけら”、“星のささやき”、“月のしずく”这三种秘药，并把它们带到居住在地下神殿的药神那里。

故事中出于各种烦恼的主人公为寻找传说中的万能药，在世界各地进行着冒险。当然，在收集秘药的还有其他人，途中空贼团“クイーンパイレーツ”会用各种各样的方法阻拦主人公。

到底谁能比空贼团更先收齐三种秘药，并得到万能药呢？







因魔镜的力量而变得每年年轻一岁的调皮魔法少女，虽然只能上小学了，但为了能解开魔镜的效果之谜而与魔法兔共同展开寻找传说万能药的旅行。

●可爱的魔法使●

MARION

年龄:9

出生地:英国

飞行方法:利用魔法骑扫帚飞行

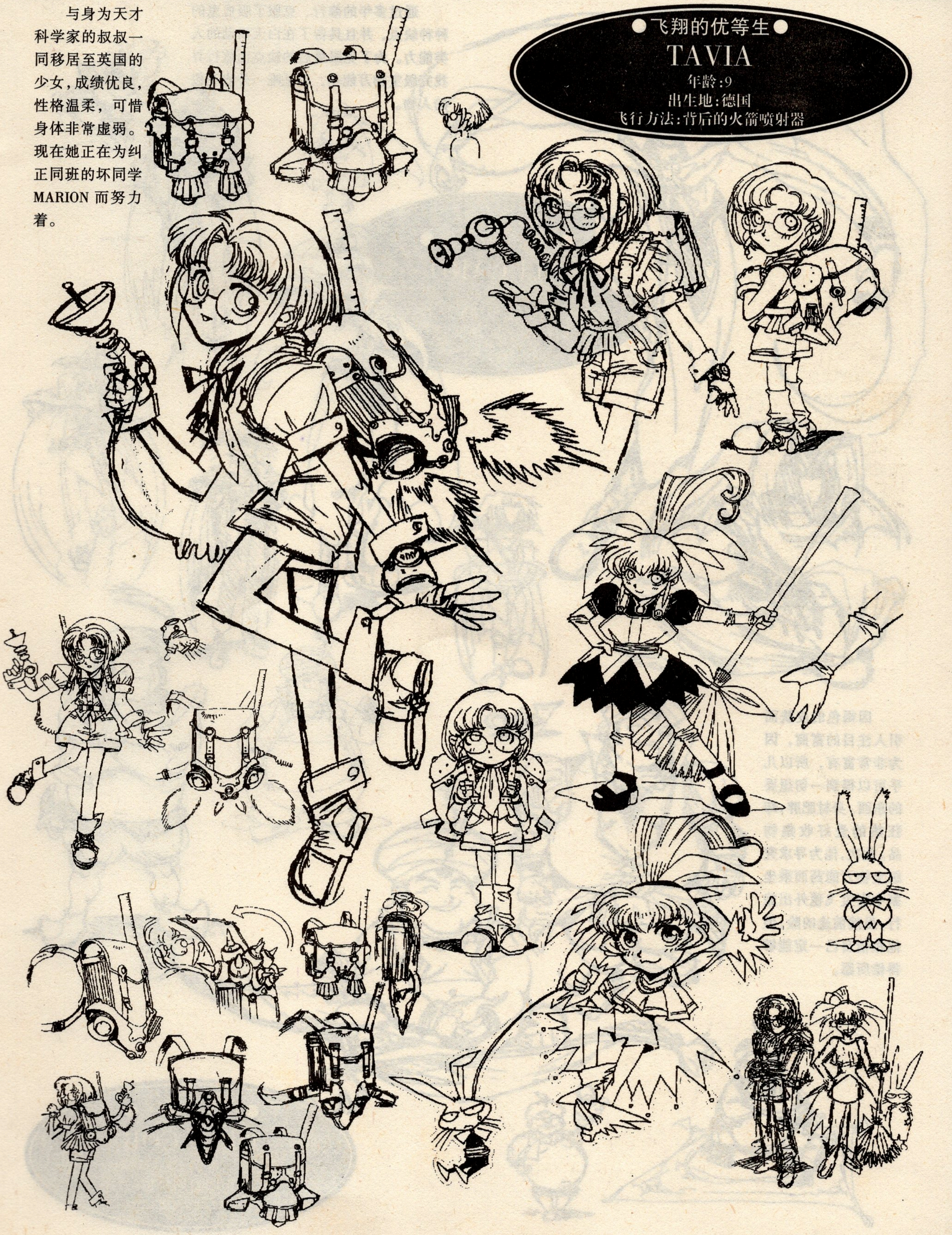
ARC KIDS

与身为天才科学家的叔叔一同移居至英国的少女，成绩优良，性格温柔，可惜身体非常虚弱。现在她正在为纠正同班的坏同学MARION而努力着。

●飞翔的优等生●

TAVIA

年龄：9
出生地：德国
飞行方法：背后的火箭喷射器



通过多年的修行，克服了吸血鬼的种种缺点，并且具备了在白天活动的人类能力。为了克服最后的缺点而旅行寻找究级宝物万能药，也是唯一外表英俊的人物。

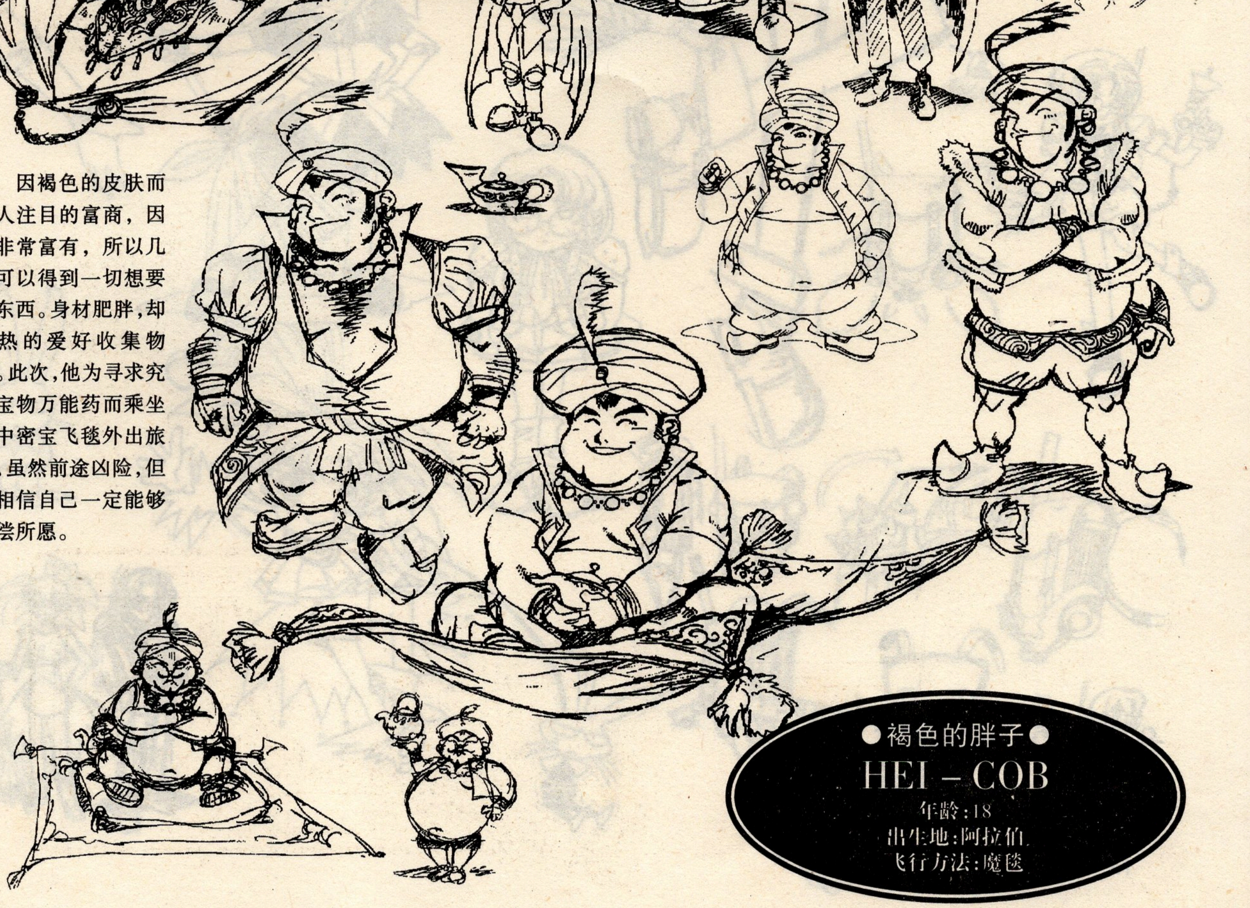


●孤高的吸血鬼●

ALUCARD

年龄:300
出生地:罗马尼亚
飞行方法:变为蝙蝠飞行

因褐色的皮肤而引人注目的富商，因为非常富有，所以几乎可以得到一切想要的东西。身材肥胖，却狂热的爱好收集物品。此次，他为寻求究级宝物万能药而乘坐家中密宝飞毯外出旅行，虽然前途凶险，但他相信自己一定能够得偿所愿。



●褐色的胖子●

HEI－COB

年龄:18
出生地:阿拉伯
飞行方法:魔毯

ARC KIDS

●勇猛的武士●

AINE

年龄:32　出生地:日本
飞行方法:飞行坐垫

这回的隐藏人物。虽然是白人，却打扮成日本武者的样子。他在乘坐家中发现的“飞行坐垫”漫游世界时，意外地被卷入事件之中。他拥有众多强力技，是最有希望得到万能药的人物之一。

●军用机器人●

BARUPIRO

年龄:??　出生地:俄罗斯
飞行方法:本身火箭推进

按照自律思考型飞行武器的设计图制作而成的机器人模型，还拥有原设计图所没有的步行脚，现作为俄军主战武器正处于试验阶段，不久将投入到实战中。

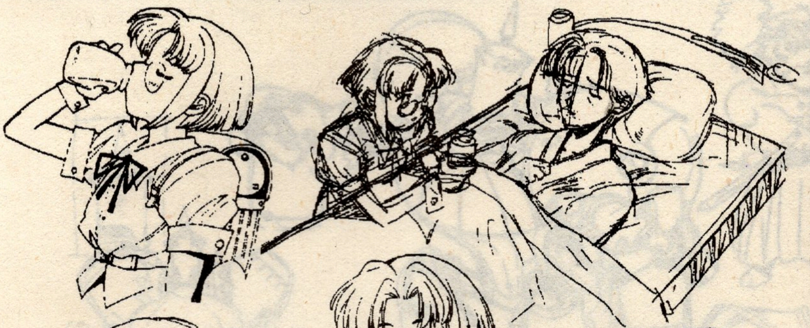


2人ED

使用不同的组合结束游戏的话，你将可看到不同的结局画面。

DEMO

本作是由夏元雅人担任人物设计的，通过片头和结尾画面，大家将可欣赏到夏元先生出色的画技。

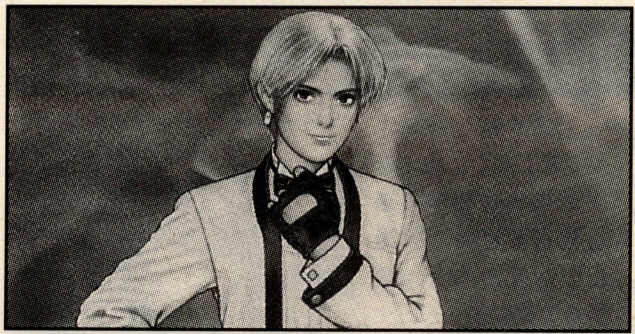


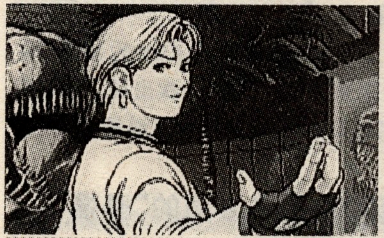


角色专访

特别篇

KING



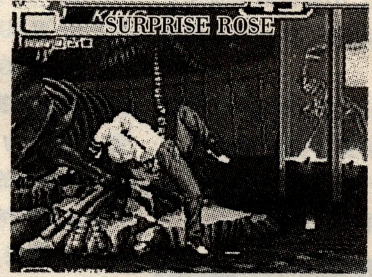


KING

必杀技







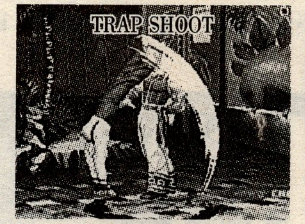


角色档案

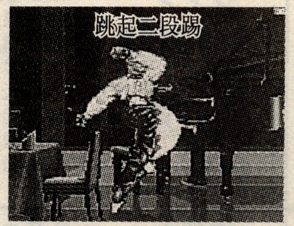
生日:4月8日
年龄:24岁
出生地:法国
血型:A型
身高:175cm
体重:58kg
兴趣:收集酒具
三围:B/86 W/56 H/85
喜好的食物:野菜
得意的运动:台球
最重要的:弟弟
最讨厌的:不干净的人

各种设定

必杀技







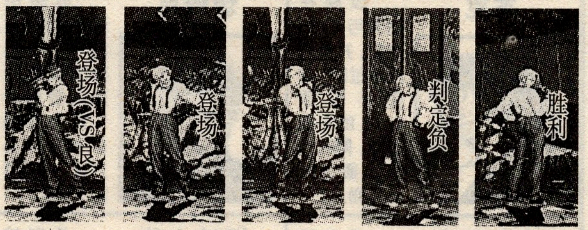




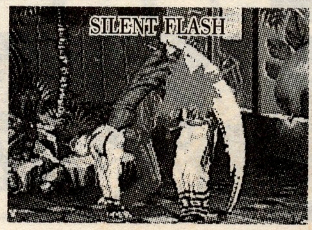
BENOM STRIKE动作

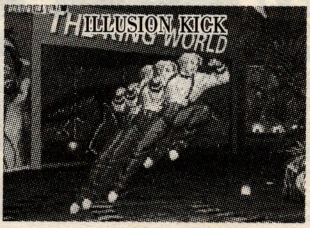


姿态

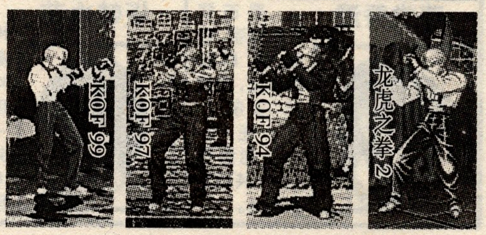


超必杀技





衣装



无论肉体还是精神都如男性般坚强的KING

作为保镖的工作经历



KING的过去几乎全是谜，我们认识她是从在南镇的酒吧中当保镖开始的，但之前的事就不清楚了。

KING伪装成男人出现在南镇的街上，使用华丽的泰拳，与南镇中无法无天的不良组织“BLACK CAT”的首领杰克相对立，但失败了。

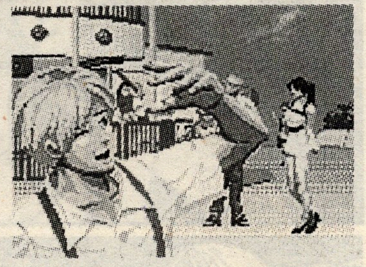
与心爱弟弟ジャン的关系

被夺走了同伴的KING，却以其过人的本领被杰克的老板MR·BIG看中，在劝说下成为了酒吧“L,AMOR”的保镖。

由于与坂崎良和坂崎由莉的相会，KING辞去了黑社会的工作。正当要恢复平静生活之际，她的命运又发生了变化。有男性般性格和战斗技术的她，不断从街头打斗中挣到大笔金钱，但这一切的目的都只是为了唯一的弟弟ジャン。

ジャン的脚部有病，一步也无法行走，现在必须依靠手术才能挽救他。KING为了挣足手术费，只有不断战斗。

但是在良与罗伯特的援助下，ジャン进行了手术，终于可以走路。于是KING再也不用战斗，从此退出格斗界。



KING唯一的亲人是弟弟ジャン，她还曾因弟弟负伤和带弟弟去旅行的原因而想退出KOF大会，ジャン是她最为重要的人。

ジャン也十分喜欢并且崇拜姐姐。为了ジャン已决定退出KOF的KING，在弟弟“我喜欢你战斗的样子”的劝说下又一次出场。一句话就可促成KING的决定的ジャン，几乎就可以说是KING的一切。

她的人气的秘密在于各方面的“坚强”



从格斗界退出的KING离开南镇并在英国开起了酒吧，酒吧的名字是“ILLUSION”。也许是因为曾在KOF舞台上出现过而提高了知名度，或是因为KING是个年轻的美女，所以经营状况一直很好。而店中的美女侍者也很有名气，从好斗的粗暴男子到身着正装的绅士淑女，客人阶层很广。KING不仅格斗能力出众，经营能力也高人一筹。

从她平时坚强的表情中可以看出理性的一面，而且在文武兼备的同时她当然也有女性特有的温柔。她的人气一直没有衰褪的理由，绝不仅仅是因为她外表的美丽，还包括了其内在优秀的一面。

相关人物

Mr. BIG



KING原来的BOSS。当时是统治南镇黑社会的首脑，就是他为KING介绍了保镖的工作，后来分道扬镳。

ジャン



KING最最疼爱的弟弟，因为生病和交通事故而变成了残废，是背负灾星的少年。KING很多事情都是为弟弟而做。

杰克



以前在南镇与KING对立，并曾经击败过她，杰克不仅是KING的主要对手，同时也是其最讨厌的人物。

坂崎良



坂崎由莉的哥哥，为报答KING对妹妹的帮助与罗伯特一起为帮助ジャン而努力着，他很喜欢KING。

藤堂香澄



是古武术的高手，曾经与KING战斗过，藤堂龙白的女儿。在KOF中，她曾与KING共同组队战斗。

坂崎由莉



曾在被MR·BIG绑架之际得到KING的帮助。在KOF中一直与KING共同组队(KOF'99有所改变)。

优秀 ENDING



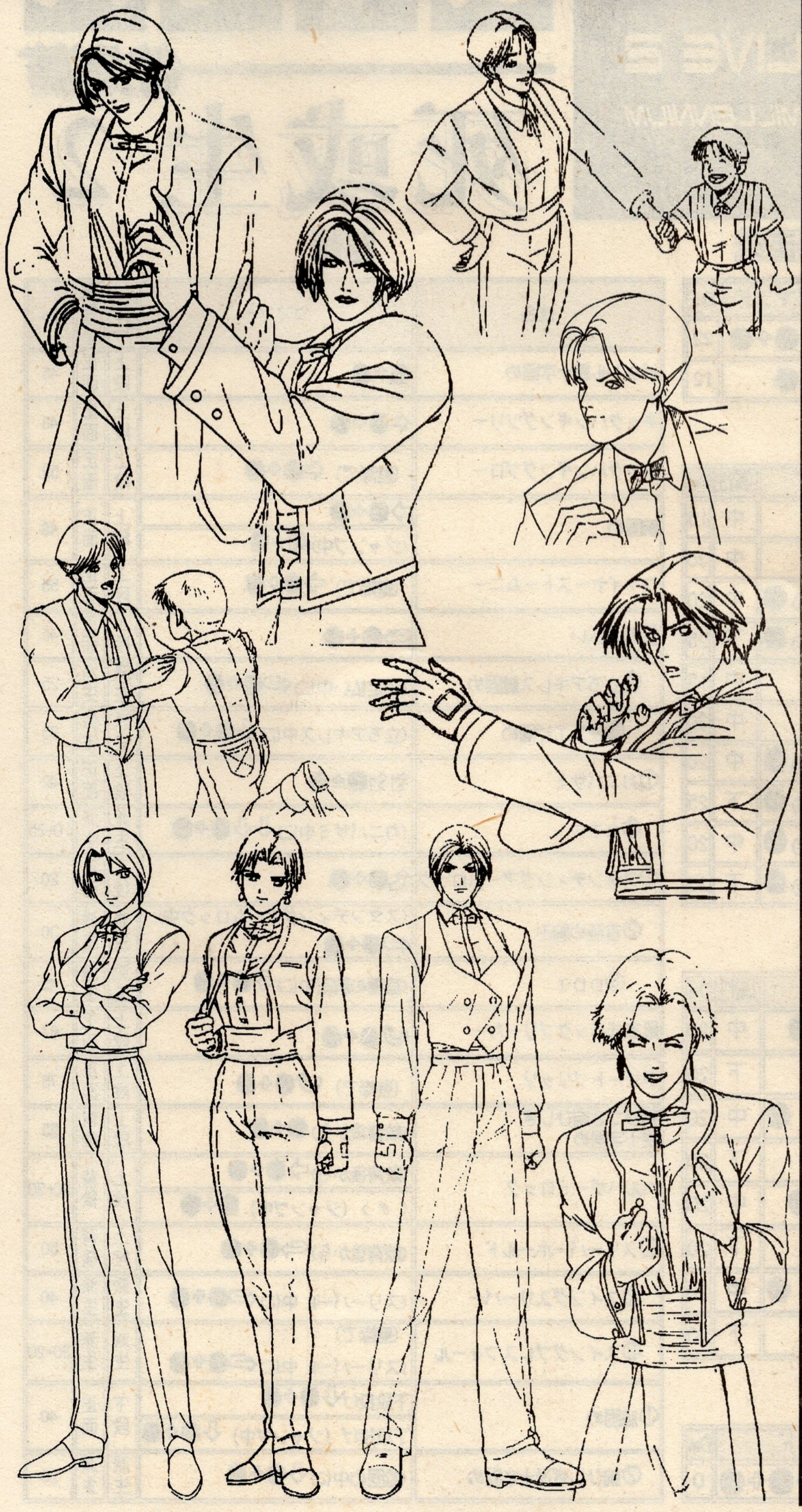








设定原画



开发者的评价

说起来，KING是与“龙虎1”、“龙虎2”都紧密相关的人物，也是个拥有多彩脚技的高手。为了能让KING成为个优秀的女性，我们每天都在试验。

对我来说KING不只是设计工作中的一部分，而且在我眼中还是一个“大姐姐”。

从制作KING时起已过了很长时间，有许多事都忘了，但至今KING这个人物仍很有人气，我很高兴。

我希望如有机会，能制作出全多边形的更真实的KING……

Q&A CONNER

以下是SNK对人物问题的回答。

Q：KING是因什么理由产生的？

A：当时很少有女性拳法高手，因此KING诞生了。

Q:KING的原型人物是谁？

A:没有特定的“原型”。

Q：KING很能喝酒，她最喜欢什么酒？

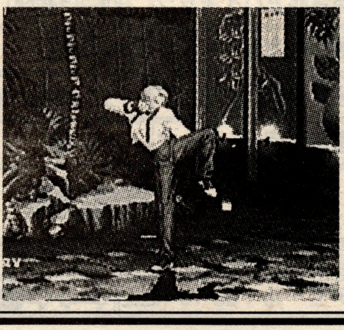
A:ジントニック。

Q：请谈一谈设定时的情况吧？

A：当初设定时其衣服较少，但这样做太无理了。

Q：KING为什么不喜欢本名？

A：是幼年时的谜，暂时还不能解答。



DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM

攻略地狱 特别篇

死或生 2



里昂

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
ニードロップ	⇧Ⓟ+Ⓚ	22
ストンピング	⇩Ⓚ	12

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
アサルトダウンパーム	(前J中)Ⓟ	中	15
アサルトフロントキック	(前J中)Ⓚ	中	30
アサルトスマッシュフック	(前J着地際)Ⓟ	中	20
アサルトレッグスパイク	(前J着地際)Ⓚ	下	25
エアダウンパーム	(上J中)Ⓟ	中	15
エアフロントキック	(上J中)Ⓚ	中	30
ステップスマッシュフック	(上J着地際)Ⓟ	中	20
ステップレッグスパイク	(上J着地際)Ⓚ	下	25
トラップスマッシュフック	(後J着地際)Ⓟ	中	20
トラップレッグスパイク	(後J着地際)Ⓚ	下	25

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：GO TO HELL	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
ビクトル膝十字固め	Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	45
ネックハンギングツリー	⇦Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	43
ネックハンギングブロー	(壁際で)⇦Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	53
腕固め	⇨Ⓕ+Ⓟ (ジャンプ中)Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	48
ファイヤーストームニー	(壁際で)⇨Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	55
①軸足払い	↪Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	45
②立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に)↩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	25
③逆片エビ固め	(立ちアキレス中に)⇩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	35
①カニバサミ	⇘⇘Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	42
②STF	(カニバサミ中に)⇩⇩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	10+25
①スタンディングアームロック	↰Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	30
②首極め腕卍	(スタンディングアームロック中) ↩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	30
③DDT	(首極め腕卍中に)⇩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	45
風車式バックブリーカー	↻Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	67
デザートブリッジ	(壁際で)↻Ⓕ+Ⓟ	上段	正面	75
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)Ⓕ+Ⓟ	上段	背後	55
ヘルハザードロック	(敵背後から)⇨Ⓕ+Ⓟ (〃)(ジャンプ中)Ⓕ+Ⓟ	上段	背後	30+30
①スリーパーホールド	(敵背後から)↪Ⓕ+Ⓟ	上段	背後	50
②スイングスリーパー	(スリーパーH.中に)↩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	40
②スイングブレスフォール	(壁際で) (スリーパーH.中に)↩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	30+20
①脇固め	下段投げ⇩Ⓕ+Ⓟ 下段投げ(ジャンプ中)⇩Ⓕ+Ⓟ	下段	正面	40
②腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に)⇩Ⓕ+Ⓟ	派生	派生	20

③クレイジークラッシュ	(腕ひしぎG.中に)⇩⇩●+●	派生	派生	8+8+8
①スネークフェイスロック	下段投げ⬃●+●	下段	正面	25+30
	下段投げ(敵背後から)⬃●+●		背後	
②リバースアームロック	(スネークフェイスロック中に)⇩●+●	派生	派生	20
グラウンドサブミッション	(ダウンした敵に)⇩●+●	ダウン	ダウン	30

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①ターンバックナックル	●	上	12
②スマッシュフック	●●	上中	18
③スマッシュアッパー	●●●	上中中	22
ターンボディブロー	⇩●	中	15
ターンロースピンナックル	⬇●	下	13
ターンスピンキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	28
ターンロースピンキック	⬇K	下	25

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ジャブ	●	上	12
パームスタンプ	⬂●	中	20
ローナックル	⇩●	下	5
ハイキック	K	上	32
ミドルサイドキック	⬂K	中	26
ローキック	⇩K	下	12

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
首狩り十字固め	(敵上段Pに対し)⬀P	上PDH	62
裏アキレス腱固め	(敵上段Kに対し)⬀P	上KDH	30+32
デストラップ	(敵中段Pに対し)↩P	中PDH	62
スネークヴァイツ	(壁際で、敵中段Pに対し)↩P	中PDH	72
飛びつき膝十字固め	(敵中段Kに対し)↪P	中KDH	62
巻き込み十字固め	(敵下段Pに対し)⬂P	下PDH	62
コブラデスロック	(敵下段Kに対し)⬂P	下KDH	30+32

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
パームアロー	⬁P	中	30
トマホークエルボー	⬀P	中	32
①スマッシュフック	⇧P	中	18
②スマッシュアッパー	⇧PP	中中	22
トラースキック	(立ち中に)K	上	36
ライジングトマホーク	⬀K	中	34
ジャベリンキック	⇧K	上	30
ボディソバット	P+K	中	35
①ブラストバックナックル	⇦P	上	24
②ブラストトラース	⇦PK	上上	36
②ブラストドライブニー	⇦P⇨K	上中	25
ニーリフト	⇨K	中	25
スマッシュ	⬊P	中	25
ヒールハンマー	⇦K	中	30
ヘッドバット	P+K	中	25
アームグレネード	⇨P+K	上	38
フレイムナックル	⇨⇨P	上	30
ショルダータックル	↪P	中	40
①スイングダブルハンマー	⇦P+K	中	25
②リバースダブルハンマー	⇦P+KP	中中	30
レッグスパイク	⬃K	下	25
①ボディブロー	⇨P	中	18
②ストマッククラッシュ	⇨PP	(中中)	18
③ソリッドクラッシュ	⇨PPP	(中中)中	25
③クラッシュレッグスパイク	⇨PP⇩K	(中中)下	20
②ストマックブレイク	⇨PK	中中	30
①(ジャブ)	P	上	12
②ジャブ・ボディブロー	P⇨P	(上中)	18
③ラッシュソバット	P⇨PK	(上中)中	35
③ラッシュレッグスパイク	P⇨P⇩K	(上中)下	20
②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	30
②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	12
③ストームフック	PPP	(上上)中	28
③ストームブラストナックル	PP⇦P	(上上) 上	24
③ストームソバット	PPK	(上上)中	35
③ストームアッパー	PP⬃P	(上上)中	32
①(ハイキック)	K	上	32
②トラップヒールハンマー	KK	上中	30
②トラップダブルハンマー	KP	上中	25
③トラップリバースハンマー	KPP	上中中	30
ジャイアントアッパー	↶P	中	32
①サイドシミター	⇨⇨K	下	20
②シミターロックヒール	⇨⇨KK	下中	30
ターンロージャベリン	⇩P+K	下	22



DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
氷霧晶	⇧●+●	20
瓦砕き	⇩●	10

HOLD 技

技名	コマンド	属性	Dm
神宵	(敵上段Pに対し)↖●	上PDH	58
氷輪	(敵上段Kに対し)↖●	上KDH	58
綫旋	(敵中段Pに対し)⇦●	中PDH	58
風舞陣車	(敵中段Kに対し)⇨●	中KDH	30+15
木枯らし	(敵下段Pに対し)↙●	下PDH	40+18
風天路	(敵下段Kに対し)↙●	下KDH	58

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
紅葉崩し	●+●	上段	正面	40
覇神円舞	⇨●+●	上段	正面	42
覇光円舞	(壁際で) ⇨●+●	上段	正面	52
霧惑い	⇦●+●	上段	正面	0
桃扇花	⇨⇨●+● (ジャンプ中) ●+●	上段	正面	52
梅扇花	(壁際で)⇨⇨●+●	上段	正面	30+30
①雪崩車	⇨⇨●+●	上段	正面	48
②氷柱落とし	⇧●+●	派生	派生	20
華蝶幻戯	↻●+●	上段	正面	20+35
華蝶乱夢	↺●+●	上段	正面	60
浪刀	(敵に背を向け) ●+●	上段	正面	20+23
闇鴉	(敵に背を向け)⇨●+●	上段	正面	58
流砂落とし	(敵背後から) ●+●	上段	背後	52
乱れ椿	(敵背後から)⇨●+● (〃) (ジャンプ中) ●+●	上段	背後	55
裏闇鴉	(〃) (敵に背を向け)⇨●+●	上段	背後	58
刹那落とし	下段投げ⇩●+●	下段	正面	55
神夜隠し	下段投げ↙●+● 下段投げ (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	正面	55
秋水刈り	下段投げ(敵に背を向け)⇩●+●	下段	正面	62
夢想車	下段投げ(敵背後から)⇩●+●	下段	背後	57
天舞陣	下段投げ(敵背後から)↙●+● 下段投げ (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	背後	40+20

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①(覇刃)	●	上	10
②連刃	●●	(上上)	10
③覇神双昇	●●●	(上上)中	20
③連刃覇天脚	●●●	(上上)上	27
④連刃連天脚	●●●●	(上上)上上	27
③連刃飄針	●●⇨●	(上上)中	22
④連刃弧影爪	●●⇨●●	(上上)中中	28
②覇神脚	●●	上上	25
①飄針	⇨●	中	22
②弧影爪	⇨●●	中中	28
①双昇破	⇨⇨●	中	25
②双覇脚	⇨⇨●⇨●	中中	22
①風斬刀	↘●	中	20
②風斬龍舞	↘●⇦●	中中	23
①地雷衝	↘↘●	下	18
②地雷炎陣	↘↘●⬇●	下下	25
①螺旋刀	⇦●	中	23
②螺旋裏人脚	⇦●●	中上	28
②螺旋飛鷲脚	⇦●・●	中上	35
②螺旋裏地脚	⇦●⇩●	中下	25
②螺旋飛燕脚	⇦●・⇩●	中下	30
①浮天刃	↗●	上	12
②二連突き	↗●●	(上上)	10
③風神双昇	↗●●●	(上上)中	20
②風神脚	↗●●	上上	28
③風神連天脚	↗●●●	上上上	22
①耀光刀	↙●	下	18
②砂塵蹴	↙●●	下下	25
①(覇天)	●	上	27
②連天脚	●●	上上	22
①迅雷脚	⇨●	中	26
②迅雷龍槍脚	⇨●●	中上	25
②迅雷狼槍脚	⇨●⇩●	中下	22
蒼天脚	⇧●	上	25
龍尾裂扇	↗●	中	45
秋月輪	↖●	中	40
斧神脚	⇦●	中	28
裂天脚	●+●	上	35
裂空脚	↘●+●	中	30
狼槍脚	⇩●+●	下	25
①曳光斬	●+●	上	24
②曳光覇刃	●+●●	(上上)	15
③曳光覇神撃	●+●●●	(上上)上	25
③曳光風塵砕	●+●●●	(上上)上	55
③曳光覇神砕	●+●●↖●	(上上)中	30
③曳光覇神蹴	●+●●⇩●	(上上)下	25
幻夢槍	↻●	中	38
風塵砕	↻●+●	上	55
捷・綾音蹴り	⇦●+●	中	32

ARC KIDS

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール:「笑わせるわね」	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓟ+Ⓚ	0
アピール:「バッカみたい」	⇩⇩Ⓟ+Ⓟ+Ⓚ	0
背陣	⇧Ⓟ	0
風舞	⬁Ⓟ (敵に背を向け) ⬀	0
風浪	(敵に背を向け) ⇨⇨	0
風転	(敵に背を向け) ⇨➡	0
連風転	(風転中に) ➡	0
颪	(敵に背を向け) ⬂	0
霜颪	(敵に背を向け) ⬊	0
颪流れ	(敵に背を向け) ⬂⬅	0
霜颪流れ	(敵に背を向け) ⬂⬋	0

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
幻惑槍	(〃) Ⓟ+Ⓚ	中	40
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20

跳跃打击技

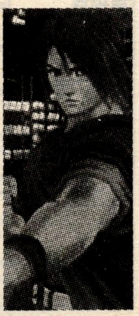
技名	コマンド	属性	Dm
前天 弧空斬	(前J中) Ⓟ	中	15
前天 旋空脚	(前J中) Ⓚ	中	30
前天 地双昇	(前J着地際) Ⓟ	中	25
前天 地覇脚	(前J着地際) Ⓚ	中	22
弧空斬	(上J中) Ⓟ	中	15
旋空脚	(上J中) Ⓚ	中	30
地双昇	(上J着地際) Ⓟ	中	25
地狼槍	(上J着地際) Ⓚ	下	25
後天 螺旋塵	(後J着地際) Ⓟ	中	23
後天 地狼槍	(後J着地際) Ⓚ	下	25

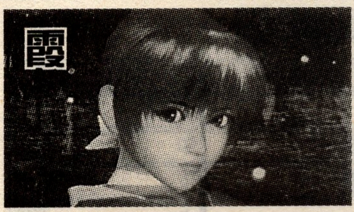
背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
羅刃	Ⓟ	上	10
裏弧影	⇩Ⓟ	中	28
裏地刃	⬇Ⓟ	下	12
裏天脚	Ⓚ	上	30
裏人脚	⇩Ⓚ	中	25
裏地脚	⬇Ⓚ	下	25
①(羅刃)	Ⓟ	上	10
②裏連刃	ⓅⓅ	(上上)	10
③羅神双昇	ⓅⓅⓅ	(上上)中	20
③羅神曳光斬	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)上	15
④羅神曳光破	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	(上上)(上上)	10
⑤羅神曳光撃	ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ	(上上)(上上)上	20
⑤羅神風塵砕	ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓀ	(上上)(上上)上	55
⑤羅神曳光砕	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⬁Ⓚ	(上上)(上上)中	30
⑤羅神曳光蹴	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)(上上)下	25
③羅刃昇破	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	20
④羅刃裏人脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上)中上	28
④羅刃飛鷲脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ・Ⓚ	(上上)中上	30
④羅刃裏地脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	(上上)中下	25
④羅刃飛燕脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ・⇩Ⓚ	(上上)中下	30
③羅刃寂光刀	ⓅⓅ⬃Ⓟ	(上上)下	18
④羅刃砂塵蹴	ⓅⓅ⬋ⓅⓀ	(上上)下下	25
風祭	⇧Ⓚ	中	35
影月輪	⬁Ⓚ	中	40
①残影刀	⇦Ⓟ	上	20
②残影覇刃	⇦ⓅⓅ	(上上)	15
③残影覇神撃	⇦ⓅⓅⓅ	(上上)上	25
③残影風塵砕	⇦ⓅⓅⓀ	(上上)上	55
③残影覇神砕	⇦ⓅⓅ⬁Ⓚ	(上上)中	30
③残影覇神蹴	⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	25
①寂光刀	⬃Ⓟ	下	18
②寂光砂塵蹴	⬋ⓅⓀ	下下	25
円舞翔	⬁Ⓟ	中	24
円蹴閃	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	30
虚空槍	Ⓟ+Ⓚ	中	43

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
覇刃	Ⓟ	上	10
風斬刀	⬂Ⓟ	中	20
地刃	⇩Ⓟ	下	5
覇天脚	Ⓚ	上	27
閃人脚	⬂Ⓚ	中	24
流塵脚	⇩Ⓚ	下	10





DOWN攻击技

技名	コマンド	Dm
鷹爪脚	⇧F+K	20
瓦砕き	⇩P	10

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
裏天刃	P	上	10
天神翔	⇩P	中	38
裏地刃	⬇P	下	14
①裏天脚	K	上	30
②裏連天	KK	上中	25
裏人脚	⇩K	中	25
幻落脚	⬇K	下	24
月影脚	⇧K	中	35

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
前天 弧空斬	(前J中) P	中	15
前天 旋空脚	(前J中) K	中	30
前天 旋地刀	(前J着地際) P	中	22
前天 旋地脚	(前J着地際) K	下	25
弧空斬	(上J中) P	中	15
旋空脚	(上J中) K	中	30
旋地刀	(上J着地際) P	中	22
旋地脚	(上J着地際) K	下	25
後天 旋地刀	(後J着地際) P	中	22
後天 旋地脚	(後J着地際) K	下	25

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
霞返し	F+P	上段	正面	40
華厳円舞	⇨F+P	上段	正面	42
鷹梓	(壁際で) ⇨F+P	上段	正面	20+35
天瀧脚	⇦F+P (ジャンプ中) F+P	上段	正面	5+5+5+ 10+20
安達静	(壁際で) ⇦F+P	上段	正面	55
①飛燕	⇧F+P	上段	正面	57
	⇗PF+P	上段	正面	57
②飛燕逆落	(飛燕中に) ⇦F+P	派生	派生	62
①陽炎	⇨⇨F+P	上段	正面	0
②茨落とし	(陽炎中に) ⇩F+P	派生	派生	60
②茨砕き	(〃) (壁際で) ⇩F+P	派生	派生	70
朧	⇘⇘F+P	上段	正面	68
狼顎蹴	⤺F+P	上段	正面	60
白虹	(敵背後から) F+P	上段	背後	50
裏飛燕	(敵背後から) ⇧F+P (敵背後から) ⇗PF+P	上段	背後	57
飛襲円舞	(敵背後から) ⇨F+P (〃) (ジャンプ中) F+P	上段	背後	55
虹飛沫	下段投げ⇩F+P 下段投げ (ジャンプ中) ⇩F+P	下段	正面	10+10+ 10+10+15
	下段投げ(敵背後から) ⇩F+P	下段	背後	
飛燕襲	下段投げ⇙F+P	下段	正面	60

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
天襲脚	⇗K	中	30
飛龍脚	⇧K	上	25
月輪脚	⇖K	中	45
①浮天刃	⇧P	上	12
①避天刃	⇦P	上	11
①(天刃)	P	上	10
①(裏天刃)	P	上	10
②二連突き	PP	(上上)	10
③天神閃天脚	PPK	(上上)上	27
④天神連天脚	PPKK	(上上)上上	22
⑤天神連轟脚	PPKKK	(上上)上上中	25
④天神連人脚	PPK⇘K	(上上)上中	24
④天神連地脚	PPK⇩K	(上上)上下	22
③連界刃	PPP	(上上)中	12
④連界央閃突	PPPP	(上上)(中中)	15
③連月砕	PP⇖K	(上上)中	35
③連光弾	PP⇨P	(上上中)	18
④連光人襲脚	PP⇨PK	(上上中)中	32
⑤連光裏襲斬	PP⇨PKK	(上上中)中中	32
⑤連光虚襲斬	PP⇨PK⇩K	(上上中)中下	28
④連光天襲脚	PP⇨P⇨K	(上上中)中	30
④連光幻落脚	PP⇨P⇩K	(上上中)下	24
③連炎顎	PP⇨K	(上上) 中	22
④連炎月	PP⇨KK	(上上) 中上	32
④連月露	PP⇨K⇩K	(上上) 中下	26
②天刃・閃天脚	PK	上上	27
③天刃・連天脚	PKK	上上上	22
④天刃・連轟脚	PKKK	上上上中	25
③天刃・連刃脚	PK⇘K	上上中	24
③天刃・連地脚	PK⇩K	上上下	22
①閃光弾	⇨P	中	18
②閃光人襲脚	⇨PK	中中	32
③閃光裏襲斬	⇨PKK	中中中	32
③閃光虚襲斬	⇨PK⇩K	中中下	28
②閃光天襲脚	⇨P⇨K	中中	30
②閃光幻落脚	⇨P⇩K	中下	24
① (界刃)	⇘P	中	20
②界央閃突	⇘PP	(中中)	20
②界央幻落脚	⇘P⇩K	中下	24

ARC KIDS

①閃天脚	K	上	27
②連天脚	KK	上上	22
③連轟脚	KKK	上上中	25
②連人脚	K↘K	上中	24
②連地脚	K↓K	上下	22
①無影刀	→→P	中	20
②無影地襲脚	→→P↓K	中下	25
①炎顎蹴	→K	中	22
②炎月蹴	→KK	中上	32
②月露蹴	→K↓K	中下	26
狼牙	→→K	下	30
旋	P+K	上	26
①疾風	F+K	上	32
②疾天脚	F+K・K	上上	32
②疾露脚	F+K・↓K	上下	28
風渦閃	↓F+K	下	25
旋・霞蹴り	↘F+K	中	24
霧幻刀	↘↘P	中	22
雉	←F+K	中	30
舞扇	↘↘K	中	26
①新月蹴り	←K	上	27
②白浪	←KK	上中	35
天舞襲	↗PK	上	40

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
霞鏡花	(敵上段Pに対し)↖F	上PDH	58
柿の実狩り	(敵上段Kに対し)↖F	上KDH	58
霧幻白羽取り	(敵中段Pに対し)←F	中PDH	58
時雨舞い	(敵中段Kに対し)→F	中KDH	30+15
紅葉落とし	(敵下段Pに対し)↙F	下PDH	58
霜剣刈り	(敵下段Kに対し)↙F	下KDH	58
桜惑い	(敵上中Pに対し)↖F (敵上中Kに対し)↖F	上中DH	0
桜迷い	(敵下段Pに対し)↙F (敵下段Kに対し)↙F	下段DH	0

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①通常起きハイキック	(仰向け敵足) K	中	20
②起連脚	(仰向け敵足) K→K	中	20
通常起きローキック	(〃)↓K	下	20
①通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) K	中	20
②起連脚	(うつ伏せ敵足) K→K	中	20
通常起きローキック	(〃)↓K	下	20
①通常起きハイキック	(仰向け敵頭) K	中	20
②起連脚	(仰向け敵頭) K→K	中	20
通常起きローキック	(〃)↓K	下	20
①通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) K	中	20
②起連脚	(〃) K→K	中	20
湖月脚	(〃) F+K	中	38
通常起きローキック	(〃)↓K	下	20

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
天刃	P	上	10
界刃	↘P	中	20
地刃	↓P	下	5
閃天脚	K	上	27
閃人脚	↘K	中	24
閃地脚	↓K	下	10



特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：桜纏い	←→←F+P+K	0
裏駆け	↖P	0
天舞	↗P	0



艾丽娜

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
穿掌	P	上	10
提膝架衝拳	↘P	中	16
下勢勾拳	↓P	下	5
高廻脚	K	上	28
廻脚	↘K	中	25
掃腿	↓K	下	10

停步打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①半馬歩穿掌	P	上	10
②半馬歩連掌	PP	(上上)	10
③半馬歩連環掌	PPP	(上上)中	20
③穿掌二起脚	PPK	(上上)(中中)	15+20
①擦陰拳	→P	中	12
②擦陰連拳	→PP	中中	12
③胸打衝拳	→PPP	中中中	20
③連拳起脚	→PPK	中中上	18
①敗勢掛掌	←P	中	12
②敗勢震脚	←PK	中中	26
③敗勢震脚加穿脚	←PK↓K	中中下	22
③敗勢震脚擦陰掌	←PKP	中中中	24
①盤肘抱虎	↘K	中	25
②盤肘穿脚	↘K↓K	中下	22
下勢架推掌	→→P	中	25
下勢とう脚	K	上	28
下勢起脚	→K	上	22
前掃腿	↓P+K	下	28
双托掌	P+K	中	36

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
迎面一腿加たく掌	(敵上段Pに対し)↖P	上PDH	28+30
迎面龍撃靠	(壁際で)(敵上段Pに対し)↖P	上PDH	30+38
風環ろう	(敵上段Kに対し)↖P	上KDH	58
転身盤又	(敵中段Pに対し)←P	中PDH	58
以膝頂膝	(敵中段Kに対し)→P	中KDH	28+30
劈山	(敵下段Pに対し)↙P	下PDH	20+38
こらん	(敵下段Kに対し)↙P	下KDH	58

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
架推掌	→→P	中	25
①(穿掌)	P	上	10
②穿掌単劈手	PP	上中	14
③連環架推掌	PPP	上中中	25
③連環後旋腿	PPK	上中上	30
③連環穿脚	PP↓K	上中下	22
②単劈敗勢	PP←	上中	14
③劈ろう手	PP←P	上中中	14
④劈ろう架推掌	PP←PP	上中中中	25
②穿掌廻脚	PK	上上	28
③穿掌連廻脚	PKK	上(上中)	15
④穿掌烈廻脚	PKKK	上(上中上)	20
提膝上擺掌	↑P	上	20
弓歩擦陰掌	↖P	中	24
①(提膝架衝拳)	↘P	中	16
②独立下劈	↘PP	中中	20
①上歩しょう拳	←P	中	18
②転身かん掌	←PP	中中	17
③転身架推掌	←PPP	中中中	25
①単劈手	↗P	中	20
②単劈架推掌	↗PP	中中	25
②単劈後旋腿	↗PK	中上	30
②単劈穿脚	↗P↓K	中下	22
①後横	←←P	中	15
②抱打	←←PP	中中	20
③連環歩挑拳	←←PP↓P	中中下	15
①横かん掌	→P	中	22
②下切掌	→PP	中中	25
挿歩挑拳	↙P	下	15
①双掌	P+K	中	24
②双劈掌	P+K・P+K	中中	30
①(高廻脚)	K	上	28
②連廻脚	KK	(上中)	15
③烈廻脚	KKK	(上中上)	20
①震脚独立上しょう掌	→K	中	26
②震脚加穿脚	→K↓K	中下	22
②震脚擦陰掌	→KP	中中	24
①外擺腿	←K	上	23
②里合腿	←KK	上中	25
抄手起脚	↑K	上	22
騰空外擺蓮	↖K	中	30
①騰空下挿脚	→→K	下	23
②抱拳掖打	→→KP	下下	15
③抱拳双撞	→→KPP	下下 上 / 中	16 / 24

①旋転脚	⇙Ⓚ	下		15
②旋転双撞	⇙Ⓚ●	下	上	16
			中	24
①(掃腿)	⇩Ⓚ	下		10
②旋転後蹴腿	⇩ⓀⓀ	下中		25
二起脚	⇗Ⓚ	(中中)		15+20
仆歩穿脚	⬇●+Ⓚ	下		22
①叉歩衝拳	⬊●	中		24
②挑打下らん	⬊●●	中中		24
烏龍盤打	⤴●	(中中中)		7+8+20
輪臂擦掛勢	⇦●+Ⓚ	下		19
前劈	⤺●	中		22
打開	⇨●+Ⓚ	中		28

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
転身穿掌	●	上	10
こん劈	⇩●	中	22
転身圏打	⬇●	下	12
後旋腿	Ⓚ	中	30
後蹴腿	⇩Ⓚ	中	25
転身穿脚	⬇Ⓚ	下	22
①(転身穿掌)	●	上	10
②順歩挿掌	●●	(上上)	10
③連環横かん掌	●●●	(上上)中	22
④連環下切掌	●●●●	(上上中)中	25
③連環上歩しょう拳	●●⇦●	(上上)中	15
④連環転身かん掌	●●⇦●●	(上上)中中	14
⑤連環転身架推掌	●●⇦●●●	(上上)中中中	25
①回身震脚	⇨Ⓚ	中	26
②回身震脚加穿脚	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	中下	22
②回身震脚擦陰掌	⇨Ⓚ●	中中	24
転身撞掌	⇨●	中	25
青龍掛掌	●+Ⓚ	中	38
後掃腿	⇨⇨Ⓚ	下	23

DOWN攻击技

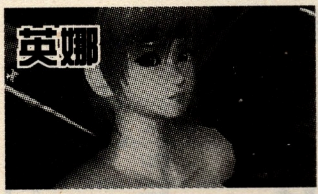
技名	コマンド	Dm
ろう歩下栽拳	⇧●+Ⓚ	18
後順踵	⇩Ⓚ (仆歩中) ⇩Ⓚ	12

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
旋空劈手	(前J中)●	中	15
旋空起脚	(前J中)Ⓚ	中	30
旋空架推掌	(前J着地際)●	中	25
旋空旋転脚	(前J着地際)Ⓚ	下	23
騰空劈手	(上J中)●	中	15
騰空起脚	(上J中)Ⓚ	中	30
騰空架推掌	(上J着地際)●	中	25
騰空旋転脚	(上J着地際)Ⓚ	下	23
退身架推掌	(後J着地際)●	中	25
退身旋転脚	(後J着地際)Ⓚ	下	23

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
一、二、三掌	●+●	上段	正面	10+10+20
穿劈	⇦●+●	上段	正面	45
転腰龍尾脚	(壁際で) ⇦●+●	上段	正面	20+35
しょう変たく掌撃臉	⇨⇨●+●	上段	正面	15+33
搖頭擺尾	⤴●+● (敵に背を向け) ●+● (ジャンプ中) ●+● (仆歩中) ●+●	上段	正面	62
転舞劈掌	(敵背後から) ●+●	上段	背後	20+35
	(敵背後から) (ジャンプ中) ●+●	上段	背後	20+35
	(敵背後から) (仆歩中) ●+●	上段	背後	20+35
しょう剪	下段投げ⇩●+●	下段	正面	20+35
風巻舞	下段投げ⇙●+● 下段投げ (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	正面	62
前劈加横	下段投げ(敵背後から)⇩●+● 下段投げ(〃) (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	背後	28+30



DOWN攻击技

技名	コマンド	Dm
悪鬼砕	⇧Ⓟ+Ⓚ	18
下方突き	⇩Ⓟ	10

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
鍔打	⇨Ⓟ	中	24
吾妻	⊂⇨Ⓟ	上	42
双手突き	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20
		中	20
風塵	⤴Ⓟ	中	45
塊打	⇧Ⓟ	中	20
氷砕	⬁Ⓟ	上	38
①昇り肘打ち	⬀Ⓟ	中	25
②武雷	⬀ⓅⓀ	中上	30
①（順突き）	Ⓟ	上	10
②連突き	ⓅⓅ	（上上）	10
③連風塵	ⓅⓅⓅ	（上上）中	25
③連鉤手	ⓅⓅ⇨Ⓟ	（上上）上	16
④連牽牛	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	（上上）上中	18
④霧鐘	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	（上上）上中	25
④落照	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	（上上）上下	22
③連突き・廻し蹴り	ⓅⓅⓀ	（上上）上	25
④連突き・連蹴り	ⓅⓅⓀⓀ	（上上）上中	27
③連突き・下ろし蹴り	ⓅⓅ⇩Ⓚ	（上上）下	10
④朱雀	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	（上上）下上	32
④竜尾	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	（上上）下下	24
②突き・廻し蹴り	ⓅⓀ	上上	25
③突き・連蹴り	ⓅⓀⓀ	上上中	27
①鉤手突き	⇨⇨Ⓟ	上	16
②牽牛	⇨⇨ⓅⓅ	上中	18
②鉤手・横蹴り	⇨⇨ⓅⓀ	上中	25
②鉤手・水面蹴り	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上下	25
①鉄槌	⇦Ⓟ	上	15
②鉄槌・下段足刀	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下	15
③天涯	⇦Ⓟ⇩ⓀⓅ	上下中	20
②連鉄槌	⇦ⓅⓅ	（上上）	15
③紫煙	⇦ⓅⓅⓅ	（上上）中	20
③風紋	⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	（上上）下	25
①（廻し蹴り）	Ⓚ	上	30
②廻し・後ろ蹴り	ⓀⓀ	上中	27
昇り廻し蹴り	（立ち中に）Ⓚ	上	35
前蹴り上げ	⇦Ⓚ	中	28
①飛び膝蹴り	⇨⇨Ⓚ	中	25
②流星	⇨⇨ⓀⓀ	中上	20
③残星	⇨⇨ⓀⓀⓀ	中上中	25
天槍	⬂⬂Ⓚ	中	30
踵落とし	⇧Ⓚ	中	27
風雲	⊂⇨Ⓚ	中	38
司空	⤴Ⓚ	中	42
①光露	Ⓕ+Ⓚ	中	30
②光露・跳ね蹴り	Ⓕ+ⓀⓀ	中上	30
②光露・水面蹴り	Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ	中下	25
光琳	⇦Ⓕ+Ⓚ	上	28
①撞き肘	Ⓟ+Ⓚ	中	32
②暁鐘	Ⓟ+Ⓚ・⇨Ⓟ	中中	40
①膝蹴り	➡Ⓚ	中	24
②鬼歯	➡ⓀⓀ	中中	32
①足刀蹴り	⇨Ⓚ	上	25
②足刀連蹴り	⇨ⓀⓀ	上上	25
③列星	⇨ⓀⓀⓀ	上上上	25
③天狼	⇨ⓀⓀ⇨Ⓚ	上上中	27
①下段足刀	⬃Ⓚ	下	15
①（振向下段足刀）	（背）⬇Ⓚ	下	15
②銀狼	⬃ⓀⓀ	下中	27
②刈文	⬃ⓀⓅ	下中	20
②下段足刀・鉤手突き	⬃Ⓚ⇨Ⓟ	下上	16
③雷牛	⬃Ⓚ⇨ⓅⓅ	下上中	18
③天雷	⬃Ⓚ⇨ⓅⓀ	下上中	25
③界雷	⬃Ⓚ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	下上下	22
①（下ろし蹴り）	⇩Ⓚ	下	10
②豹尾	⬇ⓀⓀ	下下	24
①飛び前蹴り	⬀Ⓚ	中	23
②翔麟	⬀ⓀⓀ	（中上）	25
光風	⇨Ⓕ+Ⓚ	中	37
舞鶴	⬁Ⓚ	中	36
①（前蹴り）	⬂Ⓚ	中	20
②飛び連蹴り	⬂ⓀⓀ	中中	23
③天麟	⬂ⓀⓀⓀ	中（中上）	23

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
水月	F+P	上段	正面	10+30
竜骨	⇦F+P (ジャンプ中) F+P	上段	正面	15+32
岩骨	(壁際で) ⇦F+P	上段	正面	57
火影	⇘⇘F+P	上段	正面	65
烈火	(壁際で) ⇘⇘F+P	上段	正面	15+15+15+15+15
風濤	⇨F+P	上段	正面	10+38
紅蓮	⤹F+P	上段	正面	15+30+15
双頂	(敵背後から) F+P	上段	背後	55
星嶺	(敵背後から) ⇦F+P (〃) (ジャンプ中) F+P	上段	背後	60
零月	下段投げ⇩F+P 下段投げ (ジャンプ中) ⇩F+P	下段	正面	55
百舌刺	下段投げ⇙F+P	下段	正面	60
鶺手挟	下段投げ(敵背後から)⇩F+P	下段	背後	62
水輪	下段投げ(敵背後から)⇙F+P	下段	背後	65

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
振向正拳	P	上	35
円形逆突き	⇩P	中	38
振向下段突き	⬇P	下	13
背後後ろ蹴り	K	上	30
振向踵落とし	⇩K	中	27
振向下段足刀	⬇K	下	15
飛び後ろ蹴り	⇧K	中	30

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
順突き	P	上	10
揚げ突き	⇘P	中	20
下段突き	⇩P	下	5
廻し蹴り	K	上	30
前蹴り	⇘K	中	20
下ろし蹴り	⇩K	下	10

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール「こい！」	⇦⇨⇦F+P+K	0
アピール「甘い」	⇩⇩F+P+K	0

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
前方飛び突き	(前Ｊ中) P	中	15
前方飛び蹴り	(前Ｊ中) K	中	30
前方飛び双手突き	(前Ｊ着地際) P	上 中	20 20
前方飛び水面蹴り	(前Ｊ着地際) K	下	25
上方飛び突き	(上Ｊ中) P	中	15
上方飛び蹴り	(上Ｊ中) K	中	30
上方飛び双手突き	(上Ｊ着地際) P	上 中	20 20
上方飛び水面蹴り	(上Ｊ着地際) K	下	25
後方飛び風塵	(後Ｊ着地際) P	中	45
後方飛び水面蹴り	(後Ｊ着地際) K	下	25

HOLD 技

技名	コマンド	属性	Dm
波追	(敵上段Ｐに対し) ⬁F	上ＰＤＨ	60
天河	(敵上段Ｋに対し) ⬁F	上ＫＤＨ	60
落網	(敵中段Ｐに対し) ⇦F	中ＰＤＨ	30+30
滅門	(敵中段Ｋに対し) ⇨F	中ＫＤＨ	60
流転	(敵下段Ｐに対し) ⬃F	下ＰＤＨ	30+30
光芒	(敵下段Ｋに対し) ⬃F	下ＫＤＨ	20+40

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) K	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇K	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) K	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇K	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) K	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇K	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) K	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇K	下	20



基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ジャブ	Ⓟ	上	10
アッパー	⇘Ⓟ	中	20
ローナックル	⇩Ⓟ	下	5
ハイキック	Ⓚ	上	28
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	20
テッ・ラーン	⇩Ⓚ	下	12

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
リーブダウンブロー	(前J中)Ⓟ	中	15
リーブサイドキック	(前J中)Ⓚ	中	30
フォワードステップエルボー	(前J着地際)Ⓟ	中	30
フォワードステップニー	(前J着地際)Ⓚ	中	30
エアダウンブロー	(上J中)Ⓟ	中	15
エアサイドキック	(上J中)Ⓚ	中	30
ステップエルボー	(上J着地際)Ⓟ	中	30
ステップニーキック	(上J着地際)Ⓚ	中	30
フェイントエルボー	(後J着地際)Ⓟ	上	28
フェイントミドルスピン	(後J着地際)Ⓚ	中	35

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
①ヘッドスプリング	(〃)Ⓟ+Ⓚ	–	0
②スプリングヒール	(〃)Ⓟ+Ⓚ・Ⓚ	中	18+25
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
オクトパスブロー	(敵上段Pに対し)⇖⇙Ⓟ	上PDH	18+20+20
スラッシュエルボー	(敵上段Kに対し)⇖⇙Ⓟ	上KDH	18+20+20
クロスバズーカ	(敵中段Pに対し)⇦Ⓟ	中PDH	58
ヒールエッジ	(敵中段Kに対し)⇨Ⓟ	中KDH	28+30
ファンキーエルボー	(敵下段Pに対し)⇘Ⓟ	下PDH	58
ダストスタンプ	(敵下段Kに対し)⇘Ⓟ	下KDH	58

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ヘルニードル	⇧Ⓟ	中	25
ティー・ソーク・ボン	⇙Ⓟ	中	28
ライジングヒールキック	⇧Ⓚ	上	30
①ソーク・クラブ	⤴Ⓟ	上	28
②ダブルインパクト	⤴ⓅⓅ	上中	25
②スピニングヒールキック	⤴ⓅⓀ	上中	25
①ティー・ソーク・トロン	⇨Ⓟ	中	18
②ダブルソーク	⇨ⓅⓅ	中中	28
②エルボーミドルキック	⇨ⓅⓀ	中中	10
③エルボーダブルミドル	⇨ⓅⓀⓀ	中(中中)	10
④エルボートリプルミドル	⇨ⓅⓀⓀⓀ	中(中中中)	10
⑤インフェルノラッシュ	⇨ⓅⓀⓀⓀⓀ	中(中中中)中	15
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨Ⓟ	中	25
①ハーフスピンハイキック	⇦Ⓚ	上	28
②ハーフスピンソーククラブ	⇦ⓀⓅ	上上	28
②ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ	上中	25
①ティー・カウ・トロン	⇨Ⓚ	中	25
②ガトリングニー	⇨ⓀⓀ	中中	25
ヒートサンライズ	⇖Ⓚ	中	42
①タンブリンキック	⇦⇦Ⓚ	中	28
②タンブリンヒール	⇦⇦ⓀⓀ	中中	18+25
①スウェイブロー	⇖Ⓟ	上	12
①(ジャブ)	Ⓟ	上	10
①(ターンナックル)	Ⓟ	上	13
②ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	上上	28
③ジャブ・ハイターンヒール	ⓅⓀⓀ	上上中	26
④ジャブ・ハイターントリプル	ⓅⓀⓀⓀ	上上中上	30
⑤ブーストラッシュ	ⓅⓀⓀⓀⓀ	上上中上中	32
②ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	上(上上)	11
③バルカンフレイム	ⓅⓅⓅ	(上上)上	28
④メビウスラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	(上上)上中	25
③バルカンミドルキック	ⓅⓅⓀ	(上上)中	10
④バルカンダブルミドル	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)(中中)	10
⑤バルカントリプルミドル	ⓅⓅⓀⓀⓀ	(上上)(中中中)	10
⑥マッドビースト	ⓅⓅⓀⓀⓀⓀ	(上上) (中中中)中	15
③バルカンローキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	10
④バルカンダブルロー	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	(上上)(下下)	10
⑤バルカントリプルロー	ⓅⓅ⬇ⓀⓀⓀ	(上上)(下下下)	10
⑥マッドハウンド	ⓅⓅ ⬇ⓀⓀⓀⓀ	(上上) (下下下)下	15
③バルカンニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	(上上)中	35
③バルカンエッジ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)中	15
④ジェノサイドラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上)中中	25
④デビルズラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	(上上)中中	20
③バルカンフェイク	ⓅⓅ⇦	(上上)	–
④フェイクスピニングミドル	ⓅⓅ⇦Ⓚ	(上上)中	25
①(アッパー)	⇘Ⓟ	中	20

ARC KIDS

②ヘルスマッシュ	↘●●	(中中)	20
③ヘブンスマッシュ	↘●●●	(中中)中	30
スラムナックル	⇦●	上	26
①(ハイキック)	Ⓚ	上	28
②ハイターンヒールキック	ⓀⓀ	上中	26
③ハイターントリプル	ⓀⓀⓀ	上中上	30
④メフィストラッシュ	ⓀⓀⓀⓀ	上中上中	32
①(ミドルキック)	⇘Ⓚ	中	20
②ダブルミドルキック	⇘ⓀⓀ	中中	10
③トリプルミドルキック	⇘ⓀⓀⓀ	中(中中)	10
④ミドルキックラッシュ	⇘ⓀⓀⓀⓀ	中(中中中)	10
⑤デーモンラッシュ	⇘ⓀⓀⓀⓀⓀ	中(中中中)中	15
①(テッ・ラーン)	⇩Ⓚ	下	12
②ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下	10
③トリプルローキック	⬇ⓀⓀⓀ	下(下下)	10
④ローキックラッシュ	⬇ⓀⓀⓀⓀ	下(下下下)	10
⑤ベリアルラッシュ	⬇ⓀⓀⓀⓀⓀ	下(下下下)下	15
②テッラーン・ストレート	⇩Ⓚ●	下上	11
③トリッキーミドルキック	⇩Ⓚ●Ⓚ	下上中	10
④トリッキーダブルミドル	⇩Ⓚ●ⓀⓀ	下上(中中)	10
⑤トリッキートリプルミドル	⇩Ⓚ●ⓀⓀⓀ	下上(中中中)	10
⑥トリッキービースト	⇩Ⓚ● ⓀⓀⓀⓀ	下上(中中中)中	15
③トリッキーローキック	⇩Ⓚ●⇩Ⓚ	下上下	10
④トリッキーダブルロー	⇩Ⓚ●⬇ⓀⓀ	下上(下下)	10
⑤トリッキートリプルロー	⇩Ⓚ● ⬇ⓀⓀⓀ	下上(下下下)	10
⑥トリッキーハウンド	⇩Ⓚ● ⬇ⓀⓀⓀⓀ	下上(下下下)下	15
③(バルカンエルボー)	⇩Ⓚ●●	下上上	28
④(メビウスラッシュ)	⇩Ⓚ●●Ⓚ	下上上中	25
③(バルカンニーキック)	⇩Ⓚ●⇨Ⓚ	下上中	35
③(バルカンエッジ)	⇩Ⓚ●⇨●	下上中	15
④(ジェノサイドラッシュ)	⇩Ⓚ● ⇨●Ⓚ	下上中中	25
④(デビルズラッシュ)	⇩Ⓚ● ⇨●●	下上中中	20
③ (バルカンフェイク)	⇩Ⓚ●⇦	下上	-
④(フェイクスピニングミドル)	⇩Ⓚ●⇦・Ⓚ	下上中	25
ザックトルネード	⇩●⊕Ⓚ	下	20
スピニングミドルキック	●⊕Ⓚ	中	32
ツイスターアッパー	⇘●⊕Ⓚ	中	40
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	中	35
フライングニーキック	⇨●⊕Ⓚ	中	25
		上	25
①デビルズアッパー	⇘⇘●	中	20
②デビルズエルボー	⇘⇘●⇨●	中上	35
ヴァーチカルアックス	●⊕Ⓚ	中	25
エアウォーク	⇨⇨●⊕Ⓚ	中	55
①レイジングニー	⇘⇘Ⓚ	中	28
②オーバーヘッドキック	⇘⇘ⓀⓀ	中中	35
ターンバズーカ	⮎●	中	45

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
①フットスタンプ	⇧●⊕●	20
②ステッピングウェーブ	⇧●⊕●・⮎●⊕●	0
ワイルドヒール	⇩Ⓚ	10

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：ウェイブ	⇦⇨⇦●⊕●⊕Ⓚ	0
アピール「なんでやねん！」	⇩⇩●⊕●⊕Ⓚ	0
フェイクロール	⤴●	0

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ターンナックル	●	上	13
ターンエルボー	⇩●	中	20
ターンローナックル	⬇●	下	10
ターンヒールキック	Ⓚ	上	30
ターンアッパーキック	⇩Ⓚ	中	28
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	下	30
ターンソーククラブ	⇦●	上	28
ターンスピニングヒールキック	⇦Ⓚ	中	25

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
ワイルドスロー	●⊕●	上段	正面	40
スタナー	⇦●⊕●	上段	正面	45
ゴッ・コー・ティー・カウ	⮌●⊕●	上段	正面	10+10+30
ナイトメアスタンド	(壁際で) ⮌●⊕●	上段	正面	15+15+30
ハードラッシュ	⇘⇘●⊕● (ジャンプ中) ●⊕●	上段	正面	12+12+38
スプラッシュダンク	⤴●⊕●	上段	正面	15+15 +35
フライボーディング	(壁際で) ⤴●⊕●	上段	正面	30+10+10+10+10
ネックハンティング	(敵背後から) ●⊕●	上段	背後	55
バイオレンスビート	(敵背後から) ⇦●⊕● (〃) (ジャンプ中) ●⊕●	上段	背後	12+12+12 +25
ビーストファング	下段投げ⇩●⊕● 下段投げ (ジャンプ中) ⇩●⊕●	下段	正面	57
ハートブレイカー	下段投げ⇙●⊕●	下段	正面	60
リバースビーストファング	下段投げ(敵背後から) ⇩●⊕● 下段投げ (〃)(ジャンプ中) ⇩●⊕●	下段	背後	63



DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
奈落突き	⇧Ⓟ+Ⓚ	18
虎牙双弾	⇩Ⓟ	10

HOLD 技

技名	コマンド	属性	Dm
①昇雷弾	(敵上段Pに対し) ↰Ⓕ	上PDH	30+15
②閃光鎌鼬	(昇雷弾中に) ↻Ⓕ	派生	30
③閃光飯綱	(閃光鎌鼬中に) ⟳Ⓕ	派生	50
影灯籠	(敵上段Kに対し) ↰Ⓕ	上KDH	30+30
①昇雷門	(敵中段Pに対し) ↩Ⓕ	中PDH	30+15
②裂光鎌鼬	(昇雷門中に) ↻Ⓕ	派生	30
③裂光飯綱	(裂光鎌鼬中に) ⟳Ⓕ	派生	50
蹴撃獲投	(敵中段Kに対し) ↪Ⓕ	中KDH	60
①昇雷脚	(敵下段Pに対し) ↘Ⓕ	下PDH	30+15
②妖光鎌鼬	(昇雷脚中に) ↻Ⓕ	派生	30
③妖光飯綱	(妖光鎌鼬中に) ⟳Ⓕ	派生	50
弧剣斬り	(敵下段Kに対し) ↘Ⓕ	下KDH	60

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20

逆立打击技

技名	コマンド	属性	Dm
降天 正拳突き	(逆立ち中に) Ⓟ	上	10
降天 足刀蹴り	(降天中に) Ⓚ	中	25
①通天脚	(逆立ち中に) Ⓚ	上	20
②旋刃脚	(逆立ち中に) ⓀⓀ	中	25
天砲脚	(逆立ち中に) Ⓟ+Ⓚ	中	35
無双刈	(逆立ち中に) Ⓕ+Ⓚ	下	25

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①(上段正拳突き)	Ⓟ	上	10
①(背撃裏拳)	Ⓟ	上	11
②連弾	ⓅⓅ	(上上)	10
③連撃弾	ⓅⓅⓅ	(上上)中	24
③空旋斬刀	ⓅⓅ⇦Ⓟ	(上上)中	18
④空旋斬撃	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	(上上)中中	28
④滅鬼竜巻蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	(上上)中中	36
③連・鬼哭蹴	ⓅⓅⓀ	(上上)上	16
④連・鬼哭雷鳴脚	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)上上	15
⑤連・鬼哭神啼脚	ⓅⓅⓀⓀⓀ	(上上)上上上	24
③陣風連脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	25
②正拳・上段蹴り	ⓅⓀ	上上	26
③波濤蹴り	ⓅⓀⓀ	上上上	28
①破突	⇨Ⓟ	中	18
②破突膝蹴り	⇨ⓅⓀ	中中	25
③破突連翔	⇨ⓅⓀⓀ	中(中上)	25
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	中	28
天突	⇧Ⓟ	上	18
①空旋刀	⇦Ⓟ	中	18
②空震撃	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中中	28
②破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	中中	30
霙打ち	⇖Ⓟ	中	24
①地旋刀	⇙Ⓟ	下	18
②地旋脚	⬋ⓅⓀ	下下	25
臥竜閃	↗Ⓟ	中	28
① (上段廻し蹴り)	Ⓚ	上	30
②邪鬼払い	ⓀⓅ	上中	26
②弾車	ⓀⓀ	上上	36
日輪脚	⇗Ⓚ	中	35
①破幻昇脚	⇧Ⓚ	上	26
②破幻降龍脚	⇧ⓀⓀ	上中	30
天輪脚	⇖Ⓚ	中	40
鬼菱	(立ち中に) Ⓚ	上	29
①(足刀蹴り)	⇘Ⓚ	中	22
②裏地掃脚	⇘Ⓚ⇩Ⓚ	中下	24
①破邪膝蹴り	⇨Ⓚ	中	25
②破邪連翔	⇨ⓀⓀ	(中上)	25
地滑り	⇨⇨Ⓚ	下	28
①地掃脚	⇙Ⓚ	下	24
②陣風撃	⇙Ⓚ⬇Ⓚ	下下	25
②地掃連脚	⇙Ⓚ⇙Ⓚ	下下	24
③陣風連撃	⇙Ⓚ⇙Ⓚ⬇Ⓚ	下下下	25
裏影狩旋脚	↩Ⓚ	下	17

ARC KIDS

光輪脚	⇦K	上	33
舞錐	⤴K	中	34
昇竜脚	⬇⇦K	中	26
蒼空斬刀	P+K	上	25
我王掌	⇦P+K	中	42
①裂空砲	⇘P+K	中	20
②裂空落震牙	⇘P+K・K	中中	28
①鬼哭蹴	F+K	上	20
②鬼哭雷鳴脚	F+K・K	上上	15
③鬼哭神啼脚	F+K・KK	上上上	30
地昇脚	⇦F+K	上	32
陣風脚	⇩F+K	下	25
斬魔蹴り	⇘F+K	中	40

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：隠形印"忍"	⇦⇨⇦F+P+K	0
アピール：隠形印"臨"	⇨⇦⇨F+P+K	0
アピール：礼	⇩⇩F+P+K	0
天地返し	⇩P+K	0
降天	(逆立ち中に)⇩	0
裏風	⇗P	0
降転	(逆立ち中に)⇦⇦	0
飛鳥返し	(壁際で後ジャンプ中)⇨	0



投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
十字絡み	F+P	上段	正面	40
首切り投げ	⇨F+P	上段	正面	45
鐘楼打ち	(壁際で)⇨F+P	上段	正面	55
四方投げ	⇘F+P	上段	正面	48
山嵐	⇦F+P	上段	正面	56
隼蹴り	⇨⇨F+P	上段	正面	50
幻影	↪F+P	上段	正面	0
落雷衝	⤹F+P (ジャンプ中)F+P	上段	正面	60
①昇雷掌	⤻F+P	上段	正面	30+15
②鎌鼬	(昇雷掌中に)↷F+P	派生	派生	30
③飯綱落とし	(鎌鼬中に)↻F+P	派生	派生	50
裏投げ	(敵背後から)F+P	上段	背後	52
神立落とし	(敵背後から)⇦F+P (〃)　(ジャンプ中)F+P	上段	背後	55
落龍衝	(敵背後から)⇨⇨F+P	上段	背後	58
錐揉投げ	(逆立ち中に)F+P	上段	正面	48
兜狩り	(逆立ち中に)⇦F+P	上段	正面	50
斬首閃	下段投げ⇩F+P 下段投げ　(ジャンプ中)⇩F+P	下段	正面	55
跳ね絡操	下段投げ⇙F+P	下段	正面	62
滝壺渡り	下段投げ(敵背後から)⇩F+P 下段投げ(〃)　(ジャンプ中)⇩F+P	下段	背後	57

基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
上段正拳突き	P	上	10
昇旋刀	⇘P	中	20
下段正拳突き	⇩P	下	5
上段廻し蹴り	K	上	30
足刀蹴り	⇘K	中	22
下段廻し蹴り	⇩K	下	10

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
背撃裏拳	P	上	11
背撃中段手刀	⇩P	中	14
背撃下段手刀	⬇P	下	13
背撃上段蹴り	K	上	30
背撃中段蹴り	⇩K	中	26
背撃下段蹴り	⬇K	下	25
落震牙	⇧K	中	28

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
進空掌	(前J中)P	中	15
進空蹴	(前J中)K	中	30
進撃掌	(前J着地際)P	中	25
進掃蹴	(前J着地際)K	下	24
留空掌	(上J中)P	中	15
留空蹴	(上J中)K	中	30
留撃掌	(上J着地際)P	中	25
留掃蹴	(上J着地際)K	下	24
退撃掌	(後J着地際)P	中	25
退掃蹴	(後J着地際)K	下	24

雪芳



基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
単鞭	P	上	10
懶紮衣	⇘P	中	20
双通砲	⇩P	下	5
蹴脚	K	上	28
とう脚	⇘K	中	25
下とう脚	⇩K	下	10

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
落双捶撃	⇧P+K	18
震脚	⇩K	15

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
転身単鞭	P	上	12
後招	⇩P	中	16
転身下勢単鞭	⬇P	下	12
転身蹴脚	K	上	30
転身とう脚	⇩K	中	25
転身下とう脚	⬇K	下	23
閃通背	P+K	中	38

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) K	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇K	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) K	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇K	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) K	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇K	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) K	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇K	下	20

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
前招	⇗P	中	25
斜飛肘撃	⇧P	上	18
①たん脚	⇗K	中	23
②二起脚	⇗KK	(中上)	25
転身擺蓮脚	⇖K	上	34
双按	⇨⇨P	中	26
双風貫耳	↩P	上	25
七寸靠	↪P	中	40
金鶏独立	P+K	上 / 中	20 / 25
跌さ	⇩⇩K	下	25
①肘撃	⇨P	中	17
②連肘撃	⇨PK	中 上 / 中	20 / 25
掩手捶	⇦⇦P	上	26
①抱頭推山	⇦P	中	22
②抱頭推山・前招	⇦PP	中中	25
①しゅう地竜	⇙P	中	18
②上歩七星	⇙PP	中中	28
小擒打	⤴P	中	32
①撃地捶	⇘⇘P	下	20
②撃地たん脚	⇘⇘PK	下中	23
③撃地二起脚	⇘⇘PKK	下（中上）	25
②撃地背折靠	⇘⇘PP+K	下中	35
側たん脚	⇨K	上	24
分脚	⇨⇨K	中	32
擺脚	⇧K	上	24
①掛面脚	⇦K	上	30
②穿宮腿	⇦KK	上中	20
③穿宮連腿	⇦KK⇩K	上中下	15
①斧刃脚	⇙K	下	15
②斧刃跌さ	⬋KK	下下	23
① （とう脚）	⇘K	中	25
②とう脚・背折靠	⇘KP+K	中中	35
抱虎帰山	⇨P+K	上	22
① (懶紮衣)	⇘P	中	20
① (転身単鞭)	P	上	12
① (単鞭)	P	上	10
①翻身単鞭	⇖P	中	29
②高探馬	PP	(上上)	12
③連環小擒打	PPP	(上上) 中	32
③玉女穿梭	PP⇨P	(上上) 中	20
④連環金鶏独立	PP⇨PK	(上上) 中 上 / 中	20 / 25

③連環抱頭推山	●●⇦●	(上上)中	22
④連環前招	●●⇦●●	(上上)中中	25
③連環蹴脚	●●Ⓚ	(上上)上	25
④連環連蹴脚	●●ⓀⓀ	(上上)上上	28
④連環穿宮腿	●●Ⓚ⇩Ⓚ	(上上)上中	20
③連環跌さ	●●⇩Ⓚ	(上上)下	25
②青竜出水	●↘●	(上中)	20
③青竜双按	●↘●●	(上中)中	26
③青竜背折靠	●↘●●+Ⓚ	(上中)中	35
②単鞭・掛面脚	●Ⓚ	(上上)	30
③単鞭・穿宮腿	●ⓀⓀ	(上上)中	20
④単鞭・穿宮連腿	●ⓀⓀ⇩Ⓚ	(上上)中下	15
①(蹴脚)	Ⓚ	上	28
②連蹴脚	ⓀⓀ	上上	32
②蹴脚・穿宮腿	Ⓚ⇩Ⓚ	上中	20
白鶴驚狩	⇦●+Ⓚ	上	20
当頭砲	⇙●+Ⓚ	中	34
背折靠	⇩●+Ⓚ	中	35
旋風脚	●+Ⓚ	中	35

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
飛翔捶撃	(前J中)●	中	15
飛翔とう脚	(前J中)Ⓚ	中	30
飛翔双按	(前J着地際)●	上	22
飛翔跌さ	(前J着地際)Ⓚ	下	25
飛上捶撃	(上J中)●	中	15
飛上とう脚	(上J中)Ⓚ	中	30
飛上双按	(上J着地際)●	上	22
飛上跌さ	(上J着地際)Ⓚ	下	25
退身双按	(後J着地際)●	上	22
退身穿宮腿	(後J着地際)Ⓚ	中	20

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
倒でん猴	●+●	上段	正面	42
野馬分そう	⇦●+●	上段	正面	46
回身推肘	(壁際で) ⇦●+●	上段	正面	0
倒巻靠	⇘●+●	上段	正面	20+32
へい身捶	⊂⇨●+●	上段	正面	55
ろう膝拗歩	⇨⇨●+● (ジャンプ中) ●+●	上段	正面	25+25
ろう膝圧身靠	(壁際で) ⇨⇨●+●	上段	正面	25+35
①挑手打胸	⤴●+●	上段	正面	48
②太公釣魚	(挑手打胸中に) ⇦●+●	派生	派生	20
③連・太公釣魚	(太公釣魚中に) ⇨⇨●+●	派生	派生	32
③托肘肩靠	(〃) ⊂⇨●+●	派生	派生	28
裡ねい臂すい	⤺●+●	上段	正面	15+47
托肘背すい	(敵背後から) ●+●	上段	背後	55
上歩靠	(敵背後から) ⇨⇨●+● (〃) (ジャンプ中) ●+●	上段	背後	58
膝頂後擺脚	(敵背後から) ⤴●+●	上段	背後	30+30
とういつこん	下段投げ⇩●+●	下段	正面	10+20+28
金鶏独立	下段投げ⇙●+● 下段投げ (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	正面	62
提手上勢	下段投げ(敵背後から) ⇩●+● 下段投げ(〃) (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	背後	65

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：迎身勢	⇦⇨⇦●+●+Ⓚ	0
アピール「ダメダメですね」	⇩⇩●+●+Ⓚ	0
アピール「よ～し！」	⇨⇦⇨●+●+Ⓚ	0
アピール「だめだめですね」	⇦⇦●+●+Ⓚ	0

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
転旋掃腿	(敵上段Pに対し) ↖●	上PDH	62
ろう腿とう襠	(敵上段Kに対し) ↖●	上KDH	32+30
へい身撃	(敵中段Pに対し) ⇦⊃●	中PDH	62
へい身背折靠	(壁際で) (敵中段Pに対し) ⇦⊃●	中PDH	30+42
回擠	(敵中段Kに対し) ⊂⇨●	中KDH	0
双擺脚	(敵下段Pに対し) ↙●	下PDH	62
抱腿繰脚	(敵下段Kに対し) ↙●	下KDH	62
採れつ	(敵上中Pに対し) ↖●	上中DH	0
ほう勢	(敵上中Kに対し) ↖●	上中DH	0
り勢	(敵下段Pに対し) ↙●	下段DH	0
化推	(敵下段Kに対し) ↙●	下段DH	0



基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
順歩捶	Ⓟ	上	10
丹鳳朝陽	⇘Ⓟ	中	20
崩捶	⇩Ⓟ	下	5
高弾腿	Ⓚ	上	30
弾腿	⇘Ⓚ	中	25
斧刃脚	⇩Ⓚ	下	12

HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
泰山崩捶	(敵上段Pに対し) ⇦⇖Ⓟ	上PDH	60
鷹捉転把	(敵上段Kに対し) ⇦⇖Ⓟ	上KDH	60
龍形	(敵中段Pに対し) ⤺Ⓟ	中PDH	10+10+40
龍調膀	(敵中段Kに対し) ⤻Ⓟ	中KDH	60
天山崩捶	(敵下段Pに対し) ⇨⇙Ⓟ	下PDH	60
大槍	(敵下段Kに対し) ⇨⇙Ⓟ	下KDH	60
採手	(敵上中Pに対し) ⇖⇨Ⓟ	上中DH	0
ろう手	(敵上中Kに対し) ⇖⇨Ⓟ	上中DH	0
掛手	(敵下段Pに対し) ⇦⇘Ⓟ	下段DH	0
勾掛	(敵下段Kに対し) ⇦⇘Ⓟ	下段DH	0

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
転身崩捶	Ⓟ	上	13
転身挑領	⇩Ⓟ	中	17
転身下崩捶	⬇Ⓟ	下	11
転身蹴腿	Ⓚ	上	30
後蹴腿	⇩Ⓚ	中	27
転身下とう脚	⬇Ⓚ	下	25

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃) ⬇Ⓚ	下	20

固有打击技

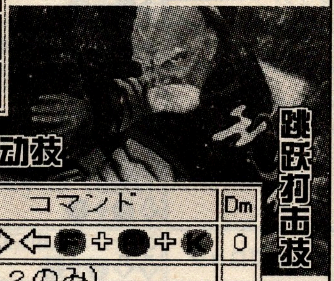
技名	コマンド	属性	Dm
①(順歩捶)	Ⓟ	上	10
①とう掌	⇧Ⓟ	上	16
②連捶	ⓅⓅ	(上上)	12
③連捶単把	ⓅⓅⓅ	(上上)中	25
①(丹鳳朝陽)	⇘Ⓟ	中	20
②丹鳳朝陽・虎蹲山	⇘ⓅⓅ	中中	22
虎抱頭	⇗Ⓟ	上	26
①盤肘	⇨Ⓟ	中	18
②盤肘・丹鳳朝陽	⇨ⓅⓅ	中中	18
③盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨ⓅⓅⓅ	中中中	20
③盤鳳鷂形	⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中中中	40
①懐抱頑石	⇦Ⓟ	中	22
②懐抱頑石・鷹捉把	⇦ⓅⓅ	中中	30
②懐抱頑石・双推把	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	(中中)	20
③懐抱頑石・双推把・双把	⇦Ⓟ⇨Ⓟ・Ⓟ+Ⓚ	(中中)中	30
挑領	⬊Ⓟ	中	24
単把	⇨⇨Ⓟ	中	25
虎蹲山	⇘⇘Ⓟ	中	22
箭疾歩	⤴ⓅⓅ	中	28
虎撲把	Ⓟ+Ⓚ	中	25
鷹捉把	⤺Ⓟ	中	30
烏牛擺頭	⇙⇨Ⓟ	中	50
双把	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	42
①斬捶	⇩Ⓟ+Ⓚ	上 中	15 30
②鷂子栽肩	⇩Ⓟ+Ⓚ・⤻Ⓟ	中中	30
搨把	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	30
六合裏崩捶	⇙Ⓟ+Ⓚ	中	32
鷂形	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	40
白蛇翻捶	⇙Ⓟ	下	20
①(弾腿)	⇘Ⓚ	中	25
②蛇出洞	⇘ⓀⓅ	中中	25
③旋龍把	⇘ⓀⓅ・⤻Ⓟ	中中上	40
①鶏腿	➡Ⓚ	中	25
②鶏腿・半旋風	➡ⓀⓀ	中中	30
①七寸腿	⇙Ⓚ	下	15
②七寸腿・烏牛擺頭	⇙Ⓚ⇨Ⓟ	下中	40
半旋風	⇧Ⓚ	中	30
①旋風脚	⇗Ⓚ	上	40
②旋風前掃腿	⇗Ⓚ⇩Ⓚ	上下	25
転身後蹴腿	⇖Ⓚ	中	35
側たん脚	⇨Ⓚ	上	24
双飛脚	Ⓟ+Ⓚ	上	26
前掃腿	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	25

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
十字裏横	F+P	上段	正面	40
心意把	⇦F+P (ジャンプ中) F+P	上段	正面	45
龍腰	(壁際で) ⇦F+P (壁際で) ⤴F+P	上段	正面	15+40
しゅう腿	⇨F+P	上段	正面	48
①捲地風	⇨⇨F+P	上段	正面	50
②猴形	(捲地風中に)⇨F+P	派生	派生	20
硬開三皇鎖	↰F+P	上段	正面	17+17+17
雲閉日月把	⤴F+P	上段	正面	35+15
雲閉落捕	(雲閉日月把中に) F+P	上段	正面	0
虎擺尾	(敵背後から) F+P	上段	背後	55
側陣靠	(敵背後から)⇨F+P (〃) (ジャンプ中) F+P	上段	背後	60
馬鉄頭	下段投げ⇩F+P	下段	正面	20+36
狸猫上樹	下段投げ⇙F+P 下段投げ (ジャンプ中) ⇩F+P	下段	正面	15+15+20
十字大劈	下段投げ(敵背後から)⇩F+P 下段投げ(〃) (ジャンプ中) ⇩F+P	下段	背後	62

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
落蹴撃	⇧P+K	18
地とう掌	⇩P	10



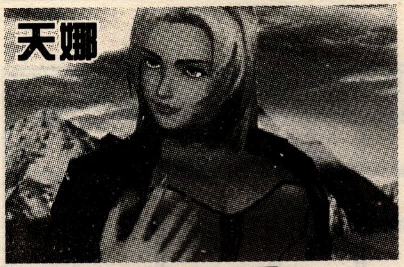
特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：盤落地	⇦⇨⇦F+P+K	0
アピール：天勢把	(C２のみ) ⇩⇩F+P+K	0
箭歩	⤴F	0
側転	⇖F	0

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
中空上歩捶	(前Ｊ中) P	中	15
中空とう脚	(前Ｊ中) K	中	30
飛躍揚把	(前Ｊ着地際) P	上	30
飛躍掃腿	(前Ｊ着地際) K	下	25
中空順歩捶	(上Ｊ中) P	中	15
中空落とう脚	(上Ｊ中) K	中	30
跳躍揚把	(上Ｊ着地際) P	上	30
跳躍掃腿	(上Ｊ着地際) K	下	25
退身揚把	(後Ｊ着地際) P	上	30
退身掃腿	(後Ｊ着地際) K	下	25

天娜

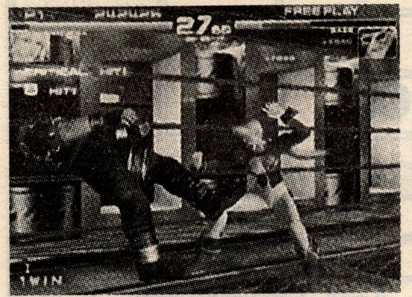


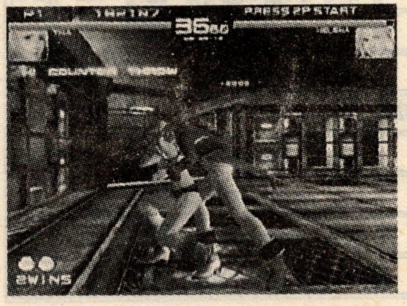
基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ジャブ	P	上	10
アッパー	⇘P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	30
ミドルキック	⇘K	中	25
ローキック	⇩K	下	12

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ターンスピンナックル	P	上	13
ターンミドルナックル	⇩P	中	15
ターンローナックル	⬇P	下	10
ターンスピンキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	28
ターンローキック	⬇K	下	15
ターンソバット	P+K	上	38
ムーンサルトアタック	P+K	中	35





投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
デスバレーボム	●+●	上段	正面	45
①ボディスラム	⇨●+●	上段	正面	43
②テキサスドライバー	(ボディスラム中に)⇩●+●	派生	派生	50
バーストサイクロン	(壁際で)⇨●+●	上段	正面	45+15
フランケンシュタイナー	⇦●+● (ジャンプ中) ●+●	上段	正面	48
①ハンマースルー	⇨⇨●+●	上段	正面	0
②J・0・S	(ハンマースルー中に)●+●	派生	派生	58
バーストJ・0・S	(壁際で) ⇨⇨●+●	上段	正面	40+30
①タックル	⇨●+●	上段	正面	35
①起きあがりタックル	(うつぶせ敵頭起きあがり時)●+●	上段	正面	35
②ジャイアントスイング	(タックル中に) ⤻●+●	派生	派生	45
①パイルドライバー	⇦●+●	上段	正面	50
②リバースゴリースペシャルボム	(パイルドライバー中に)⇩●+●	派生	派生	20
③スカイツイスタープレス	(リバースゴリースペシャルボム中に)⇧●+●	派生	派生	35
①フライングメイヤー	⤹●+●	上段	正面	48
②サーフボードスタイルロック	(フライングメイヤー中に)⇨●+●	派生	派生	20
③J・0・S	(サーフボードスタイルロック中に)⇧●+●	派生	派生	37
フィッシャーマンズバスター	⤻●+●	上段	正面	68
J・0・サイクロン	⬇⇦●+●	上段	正面	80
①ジャーマンスープレックス	(敵背後から)●+●	上段	背後	50
②ダブルブレイク	(ジャーマンS.中に)⇩●+●	派生	派生	20
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後から)⇨●+● (〃) (ジャンプ中) ●+●	上段	背後	60
バーストスープレックス	(壁際で) (敵背後から)⇨●+●	上段	背後	70
①フルネルソン	(敵背後から)⇦●+●	上段	背後	40
②ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中に)⇦●+●	派生	派生	30
①バースボム	下段投げ⇩●+● 下段投げ (ジャンプ中)⇩●+●	下段	正面	43
②トランスフォーレッグロック	(バースボム中に)⇩⇩●+●	派生	派生	20
①ダブルアームスープレックス	下段投げ⇙●+●	下段	正面	10+45
②タイガードライバー	(ダブルアームスープレックス中に)⇩●+●	派生	派生	10+55

ジャパニーズオーシャンボム	下段投げ ⇘⇘●+●	下段	正面	70
ネッククラッシャー	下段投げ(敵背後から) ⇩●+● 下段投げ(〃) (ジャンプ中) ⇩●+●	下段	背後	10+60

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
ヒップドロップ	⇧●+Ⓚ	22
エルボードロップ	⇩●	12

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①(ジャブ)	●	上	10
① (ターンスピンナックル)	●	上	13
②ジャブ・ハイキック	●Ⓚ	(上上)	30
②ジャブ・ストレート	●●	(上上)	13
③マシンガンミドル	●●Ⓚ	(上上) 中	25
③マシンガンエルボー	●●●	(上上) 上	22
④マシンガンエルボーニー	●●●Ⓚ	(上上) 上中	30
ナックルアロー	⇖●	中	33
ブレイジングチョップ	⇧●	中	28
①バックハンドエルボー	⇗●	上	22
②バックエルボーニー	⇗●Ⓚ	上中	30
ダブルハンマー	⇦●	中	25
ロースピンナックル	⇙●	下	18
①エルボー	⇨●	中	18
②エルボー・バックナックル	⇨●●	(中中)	20
③インフィニティコンボ	⇨●●●	(中中) 中	30
③アルティメットコンボ	⇨●●Ⓚ	(中中) 中	25
③スピンナックルコンボ	⇨●●⇩●	(中中) 下	18
③ロードロップコンボ	⇨●●⇩Ⓚ	(中中) 下	22
①ダッシュアッパー	⇨⇨●	中	25
②ダブルアッパー	⇨⇨●●	中中	20
③コンボドロップキック	⇨⇨●●Ⓚ	中中中	31
ディナスペシャル	⇨⇨●+Ⓚ	中	50
①バーティカルバックチョップ	⬊●	中	22
②バーティカルハンマー	⬊●●	(中中)	25
ドルフィンアッパー	⇘⇘●	中	25
ローリングエルボー	⤴●	中	30
① (ハイキック)	Ⓚ	上	30
②アンクルスピンキック	ⓀⓀ	上上	30
① (ミドルキック)	⇘Ⓚ	中	25
②ダブルミドルキック	⇘ⓀⓀ	中中	25
ステップキック	⇗Ⓚ	上	26
バックブレインキック	⇖Ⓚ	上	45
ドロップキック	⇧Ⓚ	中	40
フロントステップキック	⇨⇨Ⓚ	中	38
①ジャンピングニーバット	⇨Ⓚ	中	30
②ニーハンマー	⇨Ⓚ●	中中	25
①(ローキック)	⇩Ⓚ	下	12
①(ターンローキック)	⬇Ⓚ	下	15
②アリキック	⬇ⓀⓀ	下下	25
③ダブルアリキック	⬇ⓀⓀⓀ	下下下	28
クラッシュニー	⇘⇘Ⓚ	中	28
ダンシングドールキック	●+Ⓚ	上	32
ショルダータックル	⊂⇨●	中	40
ショートレンジラリアット	●+Ⓚ	上	34
エルボースイシーダ	⇨●+Ⓚ	中	35
ローリングソバット	⇦Ⓚ	中	24
フロントロールキック	⇨●+Ⓚ	中	30
ロードロップキック	⇩●+Ⓚ	下	25
ムーンサルトプレス	⇦●+Ⓚ	中	35

HOLD 技

技名	コマンド	属性	Dm
ロッキングハンマー	(敵上段Pに対し)⇖●	上PDH	62
スプリングレッグロック	(敵上段Kに対し)⇖●	上KDH	30+32
アームホイップ	(敵中段Pに対し)↩●	中PDH	62
①ドラゴンスクリュー	(敵中段Kに対し)↪●	中KDH	45
②足4の字固め	(ドラゴンスクリュー中に)⇩⇩●	派生	35
巻き込み三角締め	(敵下段Pに対し)⇙●	下PDH	62
レッグスプリット	(敵下段Kに対し)⇙●	下KDH	62

起身打击技

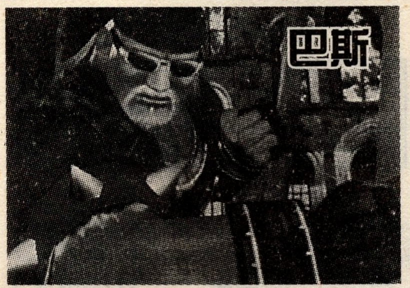
技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
フロントフィストドロップ	(前J中)●	中	15
ドロップキック	(前J中)Ⓚ	中	35
フロントステップハンマー	(前J着地際)●	中	25
カンガルーニーキック	(前J着地際)Ⓚ	中	30
フライングフィストドロップ	(上J中)●	中	15
ブランディングキック	(上J中)Ⓚ	中	30
ステップハンマー	(上J着地際)●	中	25
カンガルーニースタンプ	(上J着地際)Ⓚ	中	30
バックステップハンマー	(後J着地際)●	中	25
バックステップロードロップ	(後J着地際)Ⓚ	下	25

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：カモォーン！	⇦⇨⇦●+●+Ⓚ	0
アピール：ガッツポーズ	⇩⇩●+●+Ⓚ	25
フロントロール	⇩●+Ⓚ	0



基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
パームジャブ	●	上	12
エルボースマッシュ	⇘●	中	20
ローナックル	⇩●	下	5
ハイキック	Ⓚ	上	30
フロントキック	⇘Ⓚ	中	26
ローキック	⇩Ⓚ	下	12

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
スイングパーム	●	上	13
ラウンドバックナックル	⇩●	中	15
スイングローパーム	⬇●	下	10
ラウンドハイキック	Ⓚ	上	30
ラウンドミドルキック	⇩Ⓚ	中	28
ラウンドローキック	⬇Ⓚ	下	25
トラースキック	⇦Ⓚ	上	35
ラウンドマッスルエルボー	●+Ⓚ	中	28
		中	15

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
フロントエアナックル	(前J中)●	中	15
フロントブロンコキック	(前J中)Ⓚ	中	35
フロントネックショット	(前J着地際)●	上	30
フロントレッグブレイク	(前J着地際)Ⓚ	下	20
ジャンピングナックル	(上J中)●	中	15
ブロンコキック	(上J中)Ⓚ	中	30
ネックショット	(上J着地際)●	上	30
ジャンピングレッグブレイク	(上J着地際)Ⓚ	下	20
バックネックショット	(後J着地際)●	上	30
バックレッグブレイク	(後J着地際)Ⓚ	下	20

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
ファルコンアロー	●+●	上段	正面	45
一本足頭突き	⇘●+● (敵背後から)⇘●+●	上段	正面	43
猛牛頭突き	(壁際で)⇘●+●	上段	正面	20+35
水車落とし	⇦●+●	上段	正面	42
ベアブレス	(壁際で)⇦●+●	上段	正面	20+35
バース・トルネード	⇨●+●	上段	正面	48
フライングボディシザース	⇧●+● (ジャンプ中)●+●	上段	正面	50
ダイナマイトラリアット	➩●+●	上段	正面	55
アトミックハンマークラッシュ	(壁際で)➩●+●	上段	正面	65
①パワースラム	⇨⇨●+●	上段	正面	45
②オクラホマスタンピード	(パワースラム中に) ⇨●+●	派生	派生	25
①キチンシンク	↖●+●	上段	正面	45
②ストレッチプラム	(キチンシンク中に) ⇩●+●	派生	派生	25
③マンハッタンドライバー	(ストレッチプラム中に) ⇧ ●+●	派生	派生	35
スーパーフリーク	↻●+●	上段	正面	68
T・F・B・B	⬇⇦●+●	上段	正面	80
T・F・B・C	(壁際で)⬇⇦●+●	上段	正面	90
エスケープバック	(敵に背を向け)●+●	上段	正面	0
デンジャラスバックドロップ	(敵背後から)●+●	上段	背後	55
ロコモーションバックドロップ	(壁際で)(敵背後から) ●+●	上段	背後	35+30
アルゼンチンバックブリーカー	(敵背後から)⇦●+●	上段	背後	20+20+20
リバースパワーボム	(敵背後から)⇧●+● (敵背後から)➩●+● (〃)(ジャンプ中)●+●	上段	背後	64
①アトミックドロップ	(敵背後から) ⇨⇨●+●	上段	背後	52
②フェイスクラッシャー	(アトミックD.中に) ⇨●+●	派生	派生	30
①アイアンクロー	(敵背後から)↻●+●	上段	背後	50
②グリズリーランチャー	(アイアンクロー中に) ⇩⇩●+●	派生	派生	8+8+8+8+8+15

ARC KIDS

②グリズリークラッシュ	(壁際で)(アイアンクロー中に)⇩⇩●+●	派生	派生	8+8+8+8+8+25
バースボム	下段投げ⇩●+● 下段投げ(ジャンプ中)⇩●+●	下段	正面	58
スパイラルボム	下段投げ⇙●+●	下段	正面	10+55
ダブルアームDDT	下段投げ ⇘⇘●+●	下段	正面	70
カーフブランディング	下段投げ(敵背後から)⇩●+● 下段投げ(〃)(ジャンプ中)⇩●+●	下段	背後	70

固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
①(パームジャブ)	●	上	12
①(スイングパーム)	●	上	13
②ダブルパーム	●●	(上上)	12
③コンボゴング	●●●	(上上)中	32
③コンボハンマー	●●⇩●	(上上)下	26
③コンボハイキック	●●Ⓚ	(上上)上	33
②ジャブ・フロントキック	●Ⓚ	上中	26
③コンボキックラッシュ	●ⓀⓀ	上中上	30
①ボディフック	⇨●	中	24
②ワイルドスイング	⇨●●	中中	33
地獄突き	●+Ⓚ	上	30
①エルボーバット	⇗●	上	27
②エルボーラッシュ	⇗●●	上中	30
①テキサスチョップ	⇦●	中	16
②ショットガンチョップ	⇦●●	(中中)	18
③スタンガンチョップ	⇦●●・●+Ⓚ	(中中)中	35
①ブロトンハンマー	⇙●	下	26
②パワーゴング	⇙●●	下中	32
①ニーリフト	⇨Ⓚ	中	26
②ニーハンマー	⇨Ⓚ●	中中	25
ジャンピングハイキック	⇧Ⓚ	上	34
スマッシュゴング	⇨⇨●	中	32
①ベアクラッシュ	⇘●+Ⓚ	中	30
②ベアシザース	⇘●+Ⓚ●	中中	28
①(フロントキック)	⇘Ⓚ	中	26
②キックラッシュ	⇘ⓀⓀ	中上	33
ワンハンドハンマー	⇧●	中	25
バッファロークラッシュ	⇘⇘●	中	35
ドロップキック	⤴Ⓚ	中	40
フライングクロスチョップ	⇨⇨●+Ⓚ	中	35
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	45
①モンゴリアンチョップ	⇖●	中	27
②ヘルシザース	⇖●●	中中	28
ローリングアックス	↪●	中	32
バースラリアット	⇨●+Ⓚ	上	38
フロントロールキック	⇨●+Ⓚ	中	32
レッグブレイク	⇙Ⓚ	下	18
ロードロップキック	⇩●+Ⓚ	下	25
マッスルエルボー	⇦●+Ⓚ	中 中	28 15
①アピール:バーニングソウル	⇩●+Ⓚ	–	–
②アックスボンバー	⇩●+Ⓚ・●+Ⓚ	強上	55

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
ダブルニードロップ	⇧●+Ⓚ	22
ストンピング	⇩Ⓚ	12

特殊行动技

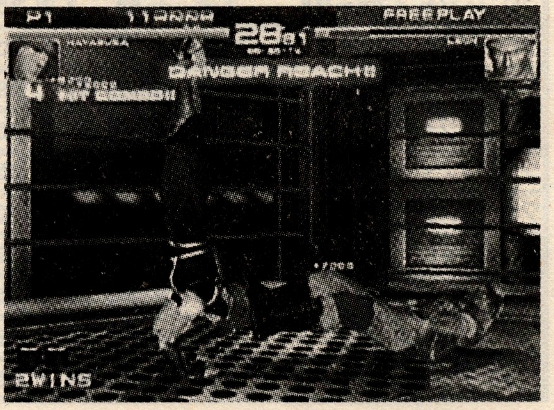
技名	コマンド	Dm
アピール:I・LOVE・TINA	⇦⇨⇦●+●+Ⓚ	0
アピール:SHOW TIME	⇩⇩●+●+Ⓚ	0

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
起きロードロップキック	(〃)⬇●+Ⓚ	下	25
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭)Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20

HOLD 技

技名	コマンド	属性	Dm
ハーフロックスープレックス	(敵上段Pに対し)⇖●	上PDH	30+33
ローリングセントーン	(敵上段Kに対し)⇖●	上KDH	30+33
ショルダースルー	(敵中段Pに対し)↩●	中PDH	62
①スパインバスター	(敵中段Kに対し)↪●	中KDH	45
②ジュラシックトレーラー	(スパインバスター中に)⇦⇦●	派生	25
ギロチンドロップ	(敵下段Pに対し)⇙●	下PDH	28+35
ジャイアントハンマースロー	(敵下段Kに対し)⇙●	下KDH	63





基本打击技

技名	コマンド	属性	Dm
リードジャブ	Ⓟ	上	10
リードアッパー	⬂Ⓟ	中	20
ローナックル	⇩Ⓟ	下	5
ハイキック	Ⓚ	上	30
サイドキック	⬂Ⓚ	中	22
スラストキック	⇩Ⓚ	下	12

DOWN 攻击技

技名	コマンド	Dm
踏みつけ	⇧Ⓟ+Ⓚ	20
エンター・ザ・ドラゴン	⇧Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ	15+5+5
ロースナップキック	⇩Ⓚ	10

特殊行动技

技名	コマンド	Dm
アピール：シャウト	⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ	0

起身打击技

技名	コマンド	属性	Dm
通常起きハイキック	(仰向け敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵足) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(仰向け敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	(うつ伏せ敵頭) Ⓚ	中	20
通常起きローキック	(〃)⬇Ⓚ	下	20

跳跃打击技

技名	コマンド	属性	Dm
フロントジャンプナックル	(前J中)Ⓟ	中	15
フロントジャンプスナップキック	(前J中)Ⓚ	中	30
フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際)Ⓟ	上	18
フロントジャンプスピンキック	(前J着地際)Ⓚ	下	25
ジャンプナックル	(上J中)Ⓟ	中	15
ジャンプスナップキック	(上J中)Ⓚ	中	30
ジャンプスピンナックル	(上J着地際)Ⓟ	上	18
ジャンプスピンキック	(上J着地際)Ⓚ	下	25
バックジャンプスピンナックル	(後J着地際)Ⓟ	上	18
バックジャンプスピンキック	(後J着地際)Ⓚ	下	25

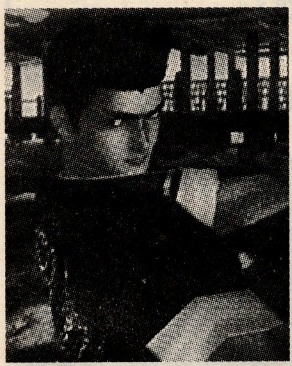
固有打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ナックルアッパー	⬀Ⓟ	上	16
バックフック	⇧Ⓟ	上	24
ハイシンニーキック	⬁Ⓚ	上	25
リアハイキック	⇧Ⓚ	上	35
①キックアッパー	⬀Ⓚ	中	26
②二起脚	⬀ⓀⓀ	(中上)	25
折檻チョップ	⇦Ⓟ	中	26
①スウェイジャブ	⬁Ⓟ	上	12
①(リードジャブ)	Ⓟ	上	10
①(ターンジャブ)	Ⓟ	上	12
②ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	上上	30
②ソニックフック	Ⓟ⇨Ⓟ	(上上)	18
③ソニックスピンキック	Ⓟ⇨ⓅⓀ	(上上)中	30
③ソニックロースピンキック	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	(上上)下	25
②ソニックブロー	Ⓟ⇩Ⓟ	上中	18
③ソニックアッパー	Ⓟ⇩ⓅⓅ	上中中	20
③コンボロースピンキック	Ⓟ⬇ⓅⓀ	上中下	25
②リードフック	ⓅⓅ	(上上)	10
③バックナックル	ⓅⓅⓅ	(上上上)	10
④ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	(上上上)上	47
④ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上上)中	45
④ドラゴンスライサー	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上上)下	24
③コンボナックルアッパー	ⓅⓅ➡Ⓟ	(上上)上	16
③コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	(上上)上	26
①ボディブロー	⇨Ⓟ	中	18
②ボディアッパー	⇨ⓅⓅ	中中	20
②ボディロースピンキック	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	中下	25
①フラッシュフック	⇨⇨Ⓟ	上	18
②フラッシュスピンキック	⇨⇨ⓅⓀ	上中	30
②フラッシュロースピンキック	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上下	25
ロードラゴンハンマー	⬃Ⓟ	下	20
ドラゴンハンマー	↪Ⓟ	中	28
①シンニーキック	Ⓟ+Ⓚ	中	25
②シンニーハイキック	Ⓟ+ⓀⓀ	中上	35
①ミドルフックキック	⇦Ⓚ	中	24
②ダブルフックキック	⇦ⓀⓀ	中上	25
① (スラストキック)	⇩Ⓚ	下	12
②スラストスパイクキック	⇩ⓀⓀ	下中	37
②スラストスピンキック	⬇ⓀⓀ	下下	25
①(サイドキック)	⬂Ⓚ	中	22
②サイドマスターキック	⬂ⓀⓀ	中上	32
②ドラゴンストライク	⬂Ⓚ⇨Ⓟ	中中	50
②サイドバックキック	⬂Ⓚ⇦Ⓚ	中中	25

①スナップキック	⇨K	中	20
②スナップスピンキック	⇨KK	中上	32
②スナップスパイクキック	⇨K⟹K	中中	37
ドラゴンローキック	⇙K	下	24
ロースピンキック	⇩P+K	下	25
ドラゴンブロー	⤴P	上	40
ドラゴンエルボー	P+K	中	35
ドラゴンナックル	⬇⟹P	中	50
ドラゴンキック	⤴	強上	55
ドラゴンスパイク	⟹K	中	40
フラッシュターン	⇦⇦P	上	18
①(ハイキック)	K	上	30
②ハイスピンキック	KK	上上	32
ドラゴンフレア	⇨⇨K	中	42
ドラゴンステップハイ·	⇨P+K	上	36

背后打击技

技名	コマンド	属性	Dm
ターンジャブ	P	上	12
ターンボディブロー	⇩P	中	15
ターンローナックル	⬇P	下	10
ターンハイキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	27
ターンスピンキック	⬇K	下	25
ブラインドナックル	⇙P	上	45
ブラインドエルボー	P+K	中	40



HOLD技

技名	コマンド	属性	Dm
ゴッドレスショートニー	(敵上段Pに対し)⇖P	上PDH	28+30
トレースガンナー	(敵上段Kに対し)⇖P	上KDH	58
ダブルバインド	(敵中段Pに対し)⟸P	中PDH	10+10
レッグスウィープ	(敵中段Kに対し)⟹P	中KDH	58
ディープ・ザ・ドラゴン	(敵下段Pに対し)⇙P	下PDH	28+30
ドラゴンツイスト	(敵下段Kに対し)⇙P	下KDH	20+5+5+28

投技

技名	コマンド	属性	属性2	Dm
ヘルドライブ	P+G	上段	正面	40
ドラゴンガンナー	⇨P+G	上段	正面	42
肩車投げ	⇦P+G (ジャンプ中) P+G	上段	正面	48
ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン	⤺P+G	上段	正面	5+5+5+ 5+5+30
ザ・フォール・オブ・ザ・ドラゴン	(壁際で) ⤺P+G	上段	正面	5+5+5+ 5+5+20+20
①ヘッドロック	⤴P+G	上段	正面	53
②ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に ⇦⇦P+G	派生	派生	25
ドラゴンレイプ	(敵背後から) P+G	上段	背後	30+25
折檻パンチ	(敵背後から)⤴P+G (〃) (ジャンプ中) P+G	上段	背後	58
フロントフェイスロック	下段投げ⇩P+G 下段投げ (ジャンプ中) ⇩P+G	下段	正面	55
サイドバスター	下段投げ⇙P+G	下段	正面	60
懲罰パンチ	下段投げ(敵背後から) ⇩ P+G (〃) (ジャンプ中) ⇩P+G	下段	背後	63

饿狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

攻略地狱 特别篇

饿狼传说

两大隐藏人物使用方法

●凯恩(最终 BOSS)

在角色选择画面中,将游标放到金加风处,然后按住开始键,输入↓↓↑↑↓↑的指令。

凯恩·R·海恩莱恩



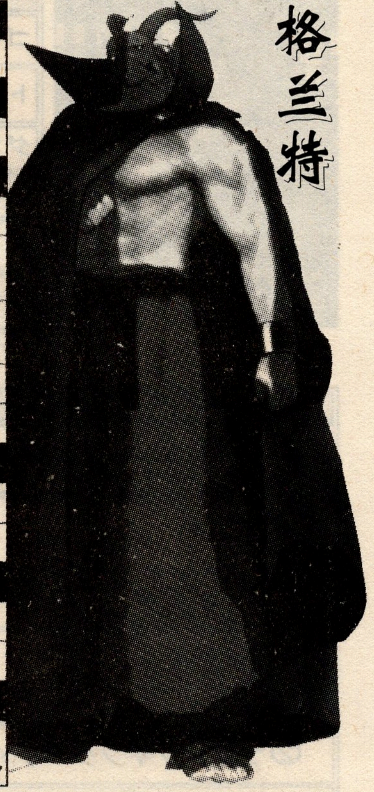
●投技&组技	
シュワルツモーント	➡or⬅+C
●必杀技	
シュワルツフレイム	⬅ため➡+AorC
シュワルツパンツァー	⬅ため➡+BorD
★同时按住 AB BREAKWG	
シュワルツランツェ	⬇ため⬆+BorD
★同时按住 AB BREAKWG	
●超必杀技	
ヒムリッシュ・アーテム	⬇⬊➡⬇⬊➡+A
ヒムリッシュ・ゼーレ	⬇⬊➡⬇⬊➡+B
●潜在能力	
ヒムリッシュ・アーテム	⬇⬊➡⬇⬊➡+C
ヒムリッシュ・ゼーレ	⬇⬊➡⬇⬊➡+D
●T. O. P. ATTACK	
シュワルツ・シュトゥース	T.O.P.発動中 CD同時押し

个人档案	趣味:读书
年龄:26 岁	特技:从别人的眼中看出他的感情
性别:男	重要的:身边的人
身高:183cm	不擅长的:情
体重:76kg	喜欢的:满天的星空
生日:2 月 16 日	讨厌的:惰性
血型:B 型	喜欢的食物:苹果派
国籍:美国	喜欢听的音乐:古典音乐
格斗流:暗黑真空拳	擅长的运动:没有

●格兰特(中 BOSS)

在角色选择画面中,将游标放到金东藩处,然后按住开始键,输入↑↑↓↓↑↓的指令。

格兰特



●投技&组技	
暗黒落とし	➡or⬅+C
●指令技	
魔壁	⬊+C
●必杀技	
黒炎流	⬇⬋⬅+AorC
凶鳥刃	➡⬇⬊+AorC
★同时按住 AB BREAKWG	
滅焼飛刹	空中で⬇+BorD／凶鳥刃後⬇+BorD
豪弾劾	⬇⬊➡+BorD
剛裂衝	➡⬅➡+AorC
●超必杀技	
魔神破天弾	⬇⬊➡⬇⬊➡+A
魔神円月輪	⬇⬊➡⬇⬊➡+B
●潜在能力	
魔神破天弾	⬇⬊➡⬇⬊➡+C
魔神円月輪	⬇⬊➡⬇⬊➡+D
●T. O. P. ATTACK	
魔神岩	T.O.P.発動中 CD同時押し

个人档案	趣味:陶器
年龄:不详	特技:控制各种感情
性别:男	重要的:当初和凯恩、梅娅丽三人的照片
身高:201cm	不擅长的:潮湿的地方
体重:105kg	喜欢的:民族假面
生日:1 月 8 日	讨厌的:乞求饶命
血型:A 型	喜欢的食物:炖牛肉
国籍:美国	喜欢听的音乐:不听音乐
格斗流:暗黑真空拳	擅长的运动:举重

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY

流浪汉物语

~流程攻略~

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:A・RPG　媒体:CD-ROM　发售日:2月10日

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
光と暗の出口	无	无特别道具	无特别问题

场所(可以SAVE)	出现敌人	入手道具	事件攻略
苦悩する职人の通路	バット	タワーリンチ/バックラー/ヴェラバルブ x5/キュアバルブ x5/レザーグローブ	搭起箱子爬上去

樽柿を作った阶段(解开ハマシオンの封印才能往上走)

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
ワインギルドの间	圣印骑士サックハイム、グットウィン	无特别道具	先杀死两个骑士在乘坐活动地板

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ワイン贮藏库	バット/シルバーウルフ	无特别道具	小心陷阱,如果踩到会减去60点HP

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
高级ワインの部屋	圣刻骑士×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
战栗の部屋	バット×2/シルバーウルフ	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
命の值段を决めた部屋	シルバーウルフ×2/バット	セブンスヘヴン/ジポンググローブ/ヴェラルート×3/キュアルート×3	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
渴きに苦しむ劳动者の间	シルバーウルフ/バット	无特别道具	使用第三个キューブ进入深处

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
贵族がワインに溺れた部屋	バット/シルバーウルフ	无特别道具	利用箱子向上爬

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
腐った葡萄の废弃场	バット×2	无特别道具	利用箱子向上爬

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ワインの暗市场	无	キュアノストラム/キュアバルブ×3	利用箱子向上爬

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
永远の爱を誓った职人の处刑场	BOSS:ミノタウロス	ハマシオンの刻印（BOSS所持）/ペルタシールド/ヴェルバルブ/世界树の泪×3	出房间时会有事件发生

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
樽柿を作った阶段	无	无特别道具	回到以前的场所使用ハマシオンの刻印打开封印

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
庶民のための赤ワインが眠る部屋	ゾンビファイター	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
庶民の为の白ワインが眠る部屋	ゾンビ/グール	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
利益を求めた分限者の部屋	シルバーウルフ×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
英雄が选んだワインの部屋	BOSS:デュラハン	メリーウィドウ/ブレイブハート/キュアバブル×3	有事件发生

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
复仇を誓った广场(可SAVE,有储物箱)	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
最后に灵妙を受けた廊下	バット/ヘルバウンド	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
亡人を叹く悲しみの廊下	ヘルバウンド	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
迫害されたもの立ちの广场	スライム/スケルトン	无特别道具	搭起箱子进入下一个场景

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
帚たちが狼となった怒りの间	ゴースト/ゾンビファイター	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
殉教者达に祈りをささげた墓地	スケルトン/ヘルバウンド	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
母が亡き子を抱いた廊下	ゴースト	シャンディーガフ/キュイラッサー/圣母の秘药	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
殉教者达に怒りを捧げた墓地	无	とくになし	有地震发生,然后打开门进入

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
希望の歌が合唱された房间	ゾンビファイター/ゾンビナイト	无特别道具	使用箱子可来到盗贼の隐れ家

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
盗贼たちの隐れ家	ヘルバウンド/ゴースト	ソウルキス/ターシェ/キュライサー/ベアーマスク/枭雄石/千里眼	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
流血の廊下	无	无特别道具	搭起箱子来到上面然后进入下一个房间

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
信仰心が胜利した场所	ゾンビナイト/ゾンビファイタ	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
枯れた灵泉の房间(セーブ可能)	ゾンビファイター/ゾンビ	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
パワーホール(有储物箱)	无	无特别道具	可以合成武器

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
罪人が自分を悔いた部屋	バッド/ゾンビファイター	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
死神の手が届く牺牲の部屋	无	无特别道具	可以前往モンスターロックの部屋

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
希望を胸に剑を取った部屋	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
英雄が试された部屋	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
兽たちが眠る灵境	リザードマン	リリーの刻印(リザードマン持)	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
枯れた灵泉の广场	无	无特别道具	使用リリーの刻印到地下教会

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
犯罪者を闭じ切めた防壁	バット	无特别道具	打坏右边的第二个箱子，然后把左边的箱子横移到旁边的箱子处，把两个可抬起的箱子抬到旁边的箱子上落在一起后爬上去

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
司祭が觉醒した步廊	ゾンビファイター×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
求道の步廊	ゾンビファイター×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
殉教者达を祭る场所	ゾンビファイター×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
自由を望んだ灵场	ポイズンスライム	无特别道具	无特别问题

自由を望んだ灵场

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
冒流の间	BOSS: ゴーレム	无特别道具	BOSS 出现

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
神が降临した(可 SAVE,有储物箱)	无	无特别道具	为下一回与 BOSS 战斗作准备

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
邪心を清めた礼拜堂	BOSS: ドラゴン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
光的阶段	无	无特别道具	进入市街地西部

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
バーミリオン通り	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
チィラコス川	圣印骑士×2/デュエイン	圣印骑士团の键	BOSS デュエイン出现

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
マールファルデ通り	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
レイン海岸通り	无	无特别道具	有事件发生

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
剑豪が生まれた训练场	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
蛮族が侵入した破坏の间	ゾンビファイター×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
剑豪の死を见届けた阶段	无	无特别道具	无特别问题

废坑　第一阶层

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
大金を梦见た入り口	スティージー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
命运の别れ路(SAVE 可能)	ヘルバウンド	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
劳动者の憩いの场	ミミック/ゴブリン	スティンガー/クワッドシールド/リングメイル/リングレッグス/ホワイトクイーン/刻印のグリモア/キュアバブル	使用アンクロック打开宝箱

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
全てを储けた坑道	ゴブリン×2/スティージー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
争いが勃发した通路	BOSS: クラブジャイアント	无特别道具	BOSS クラブジャイアント出现

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
冲突と和解の场所	ヘルバウンド/ゴブリン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
行く手を阻んだ坑道	スティージー/ゴブリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
地震でつぶされた坑内	スティージー×3	无特别道具	无特别问题

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
炭坑の简易仓库	ゴブリンリーダー/ゴブリン	リングスリーブ/チェインコイフ/ウィーンディーネの碧玉/ジャガの刻印	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
地震で溃された坑内	无	无特别道具	使用ムスカリの刻印打开房门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
爱する者の为に力尽きた坑道	无	无特别道具	在制限时间以内通过里面的门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
希望の坑道	无	无特别道具	在制限时间以内通过里面的门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
希望の坑道	无	无特别道具	在制限时间以内通过里面的门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
暗暗と迷信の坑道(SAVE)	ゴブリンリーダー/ゴブリン	无特别道具	无特别问题

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
亡人に冥福を祈った矿床	ミミック/ゴブリン	チェインスリーブ/炎の指轮/マナブレーカー/贤者の灵药/惠水のグリモア	使用アンロック打开宝箱

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿石の精镜所	BOSS:ファイアエレメンタル	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ハイエナ达との冲突の场所	无	无特别道具	搭起箱子爬上去向斜方向的板子跳过去

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
狙いすぎたもの达の道	ゴブリンリーダー/ゴブリン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
生き延びるための坑道	无	无特别道具	使用ジャガーの刻印打开房间的门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿物の神を崇めた阶段	スティージー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
故乡	无	无特别道具	无特别问题

故乡への抜け道

ブケッツ通り(SAVE 可能)

グラシアルドラ教会迹地

ピレポッド外壁通り

サンダルサ通り(下次前往建物の二阶)

空中廊下ダイノス

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
少女がパンを売った道	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿山に向かった希望	ゾンビファイター×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
地底の鱼市场	BOSS: クラブジャイアント	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
太阳を望んだ街道(SAVE)	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
老人达が昔を怀かしむ道	ゾンビファイター×3	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
狩人たちが上った阶段	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣例会の连接点(SAVE 可能)	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
获物を追った狩人の出发点	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
人间を惑わす迷いの十字路	バジリスク×2	无特別道具	无特别问题

↓

兽が击たれた路

↓

黄金の卵が产み落とされた路

↓

小鸟が羽ばたく希望の路

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
生还を望んだ房间	BOSS:アースドラゴン	黄铜の键	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
枯叶に隐れる圣灵の路	无	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
降り注ぐ雨が愈す救いの道	ファイアエレメント	无特别道具	无特别问题

↓

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
森が生まれた川(可SAVE,有储物箱)	スケルトン/スケルトンナイト	ナックルガード/サークルシールド/チェインメイル/疾风の指轮/ナイトキラー/修道僧の秘药/俊敏のグリモア	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
月を见上げた哀悼の路	バジリスク×2	无特别道具	无特别问题

↓ ↓

分支右:狼と走った少年の路(ファイアエレメント出现)　分支左:己と战った狩人の路(キラーフィッシュ×2)

↓ ↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
神秘の路	バジリスク/キラーフィッシュ	无特别道具	无特别问题

↓

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
大自然の支配に挑んだ广场	BOSS:ダーククルセダー/BOSS:グリッソム	コープスリバイバー/サークルシールド/破魔石/	打倒イービル后再将グリッソムを打倒

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
森を守った出口(SAVE可能)	无	无特别道具	来到街を井む外壁の南侧

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
黄金の羽がはけっけんされた路	キラーフィッシュ	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
狼の长が力尽きた叹きの道	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
大树が伐采された死の道	キラーフィッシュ	无特别道具	无特别问题

↓

自然と同化した妖精达の路

↓

虫が战士の死体に群がった路

↓

伟大なる兽の足迹が残る路

↓

兽が讨たれる路

↓

大自然に恐怖した路

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
贫困に苦しんだ通路	ゾンビファイター×3	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
主妇が洗濯物を干した路	ゾンビファイター×3	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
少年と泪の约束の间	リザードマン	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
母国を守る剑士达の间	リザードマン×3	とくになし	30秒内消严灭敌人

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
宿敌の到来を待った监视塔	无	とくになし	进门返回市街地

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
骑士たちが休息を取った部屋	リザードマン×3	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
剑术を修行した部屋	リザードマン/ブラッドリザード	无特别道具	无特别问题

↓

レアモンデ砦

兵士が战场に急いだ宿舍(黄金の键)

↓

流れ矢が兵士の心脏を贯いた宿 (カルミアの刻印・ウサギの刻印)

↓

少年が励まされた部屋(アネモネの刻印・ハーベナの刻印)

↓

战利品を味わった训练场(シラーの刻印・マリルドの刻印)

↓

剑士の血をふき取った宿

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
いと憩いの广场	BOSS: ローゼンクロンツ	无特别道具	BOSS ロゼンクロンツ出现

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
フォルカス坂	圣印骑士 ×2	无特别道具	特に问题なし

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
フォルトー通り	无特别敌人	无特别道具	特に问题なし

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ルガース通り	圣印骑士 ×2	无特别道具	使用黄铜の键前往炭坑第二层

↓

场所(可以 SAVE)	出现敌人	入手道具	事件攻略
ハルダマン城门前	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
アルアーノ通り	圣印骑士 ×3	无特别道具	使用ドラセナの刻印前往下一个部屋

↓

ガザバス家(道具:封咒のグリモア・千里眼晶)

↓

空中廊下ゼバイル

↓

ウォルナック通り

↓

暗暗の通路

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
转身の坑道	无特别敌人	无特别道具	此处需利用箱子的组合来搭成通路，这样就可跳起前往下一个地点。

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
サイコロで人生を决めた通路	オーク ×2	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
身を削って握りつづけた部屋	BOSS: エアエレメント	无特别道具	BOSS エアエレメント出现

↓

场所(save)	出现敌人	入手道具	事件攻略
契约を交わす部屋	スライム/ポイズンスライム	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
迷い人んだ子供达の通路	オーク×3	无特别道具	无特别事件

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
欲望の坑道	スライム×2	无特别道具	无特别事件

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
感觉を失う通路	无特别敌人	无特别道具	无特别事件

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
血と泪の十字路	オーク/オークリーダー	无特别道具	无特别事件

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
出来の悪い金属に狂喜した通路	无特别敌人	无特别道具	无特别事件

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
生まれ变わったもの达の墓场	BOSS:アースエレメンタル	无特别道具	今回打倒 BOSS 的方法与前回一样

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
心を狂わす矿脉	无特别敌人	无特别道具	无特别事件

场所(SAVE)	出现敌人	入手道具	事件攻略
盗贼たちの空洞(黑铁の键)	ブラッドリザード/インプ×2	无特别道具	SAVE 准备与 BOSS 战斗

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
暗黑の中での食事场	BOSS:クラウドドラゴン	ピサランカの刻印	攻击 BOSS 的头部将其打倒

地下の生物に惊いた通路(通往地下街西部)

者が倒れた通路

过劳で倒れた阶段(去盗贼たちの空洞)

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
兽の雄たけびが闻こえた恐怖の阶段	オーク×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
传说の矿石が掘り起こされた通路	オーク/オークリーダー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
犠牲者を積み上げた通路	スライム/ポイズンスライム	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
贵金属が储けられた部屋	オークリーダー/オーク	无特别道具	无特别问题

↓

贵金属が设けられた部屋

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
少年が自分の名前を刻んだ阶段	オーク×2/オークリーダー	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
盗人が见舍てられた通路	スライム×3	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
知识人たちの查察场所	オーク×2/オークリーダー	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
光のない通路	オーク×2	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
僧侣の遗骨が发见された场所	ミミック/インプ×2	アフィニティ/サークルシールド/ガントレット/ヘルレイザー/命脉のグリモア	无特别问题

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
幸福の幻影によった部屋	ブラッドリザード×3	グロッグ/クリス/ヒーターシールド/スワンリング/ヴェラノストラム/蕙火のグリモア	拿着从盗贼たちの空洞得到的黑铁の键到此

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
资产を隐した部屋	ミミック/インプ×2	ビーズニーズ/タワーシールド/ブレストシールド/ブレストプレート/フースカンプ/幻妖石/软化のグリモア	用钥匙打开宝箱

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
物欲に自己を牺牲にする矛盾の部屋	无	ドッグスノーズ/ターゲットボウ/バルビューダ/泥土の腕轮/圣母の灵药/ヴェラバルブ	无特别问题

↓

场所(可以SAVE)	出现敌人	人手道具	事件攻略
崩坏した商店街	デュラハン	无特别道具	去贫困に苦しんだ通路

↓

场所	出现敌人	人手道具	事件攻略
亡き人が运ばれた泪の地下道	スケルトン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
自然に屈したもの达の部屋	リッチロード	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
老婆の救いを求めた通路	リッチロード/リッチ	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
祈りを捧げたものたちの街角ダ	クアイ ×2/ダークスケルトン	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
子犬が饲い主の伤迹を齿んだ街道	デス	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ワークショップ	无特别敌人	无特别道具	可全部合成

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ディバイス通り	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ケッシュ大桥	圣印骑士团 ×3	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
クリムナード通り	圣印骑士团 ×3	无特别道具	如果有カトレアの刻印就可去工厂

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
フィズラノ通り	圣印骑士团	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ジャスラスの丘公园	圣印骑士团 ×2	无特别道具	使用黄铜の键前往地下街东部

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
新たな世界を目指した通路	クイックシルバー ×2	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
自由な议论が交わされた广场	ハーピー	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
异国の商人达が集まった珍品の市场	BOSS: リッチ	キュライスの刻印	战斗后主人公觉醒

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
贵金属と绢が交换された通路	クイックシルバー×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
武器が违法に运び出された广间	クイックシルバー×2/リッチ	黒鉄の鍵/巨人の指轮/モジート/惑乱のグリモア	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
骑士が剑を卖った地下道	クイックシルバー×2/ハーピー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
宝石付の武器が卖られた黑市场	ナイトストーカー	メリッサの刻印	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
盗贼の息子が水を运んだ通路	クイックシルバー/ハーピー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
剑士が名刀を卖った广场	クイックシルバー×2/リッチ	フラメア/プシュパカピアス/钝化のグリモア/ストックの刻印	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
骑士が剑を卖った地下道	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
蛮族の攻击の迹が残る部屋	ダークエレメンタル	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
少年が骑士の称号を得た部屋	ブラッドリザード×2	无特别道具	前往市街地东部

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
蛮族との对决に备えた部屋	ブラッドリザード	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
再建と破坏を缲り返す战いの间	ダークエレメンタル	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
少年が英雄となった场所	ブラッドリザード×3	无特别道具	战斗后使用クレマチスの刻印

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
农作物の价值を决めた阶段	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
污水が流れた街道	クイックシルバー×2/リッチ	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
蛮族の包围に备えた武器库	ハーピー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
少年が集まった盗品市场	クイックシルバー×2/リッチ	ラウンドシールド/邪癖のグリモア/アスターの刻印	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
污水が流れた街道	BOSS:ティーガ/ニーチ	无特别道具	回农作物の价值を决めた阶段有事件发生

污水が流れた街道

光を憎んだ阶段

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣地を梦见た广间	BOSS:ウォーターエレメンタル	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
永远に届かぬ通路	グレムリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
落盘の广间	オーガ×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿石を见ぬまま倒れた通路	グレムリン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
梦见たもの达が上った场所	无特别敌人	无特别道具	使用マグネットキューブ向上

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿石を运んだ坑道	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
仅やかな风がとおる场所	グレムリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
友情の绊で结ばれた部屋	エアエレメンタル	マタドール/クレインクイン/サイドリング/ブリガンダイン/ロンダンス/ライオンヘッド/弱虫の药酒/袯咒のグリモア	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
安酒に幸福を踊った阶段	レイス	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
负伤者の叫び声が闻こえた广间	デュラハン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
矿物を运ぶ劳动者の道	グレムリン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
罪人が生计を立てた阶段	レイス	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
月のない夜を过ごした假眠室	グレムリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
命を卖った通路	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
劳动者が炎を围んだ通路	无特别敌人	无特别道具	通过箱子往上爬

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
砂利に涂れた部屋	アークエレメンタル	ホワイトレディ/バルブリガン/パワーパーム/ファイトシールド/タロスの长石/修道院の秘药/吸精のグリモア	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
拷问が缲り返された会合所	BOSS:オーガロード	无特别道具	BOSS オーガロード出现

场所(可以 SAVE)	出现敌人	入手道具	事件攻略
地底への路	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
运搬通路が掘り起こされた场所	ウォーターエレメンタル	エンジェルフェイス/カセロルシールド/ミサグリアタイプ/圣母の秘药/炎锁のグリモア	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
地上へ返されたものの无念の阶段	レイス	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
物语が语り继がれた通路	オーガ/グレムリン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
摩が舞う物资の坑道	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
日给が金で支扩われた广间	BOSS:フロストドラゴン	无特别道具	BOSS フロストドラゴンが出现

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
心无いもの立ちの坑道	无特别敌人	无特别道具	利用キューブ前往下个地方

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
更なる场所への阶段	レイス	无特别道具	到命を卖った通路使用白银の键

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
大蛇が获物を探した通路	グレムリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
一时の快乐に溺れた部屋	ダークエレメンタル	ファアラリカボルト/ブレイクグローブ/魔导师の灵药/マナノストラム	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
冬に备える蚁たちの行路	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
励ましあって过ごした部屋	ファイアエレメンタル	ブラッディブル/カセロルシールド/クローズヘルム/ブレイトメール/エドガーのピアス/	在月のない世过ごした假眠室使用黄金の键

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
暗が生まれた圣地(可以 SAVE 有储物箱)	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
约束の民が集う祈りの间	ラストクルセイダー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
暗を受け入れた者の场	无特别敌人	无特别道具	用白银の键到ライムストーン运搬沟

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
绝望を揭げた古代の礼拜堂	ミノタウロスロード	スノーボール/ゴーストドック/キュアノスラム/白银の键	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
希望を怨んだ死者の灵场	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
光を恐れた者の间	エアエレメンタル/グレムリン×2	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
理性の部屋	カーリー	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
魔都中枢への出口	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所(SAVE 可能)	出现敌人	入手道具	事件攻略
ルミタール广场	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
空中廊下ガルメス	无特别敌人	クロンダイククーラ/ラウンドシールド/エンジェルの真珠/魔导师の试药	用钥匙打开宝箱

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ギルギット家	无特别敌人	ストーンフェンス/ドラゴンヘッド/妖精のはね	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣职への路	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
魂をねらいさ迷う争夺の间	无特别敌人	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
真实と伪りの部屋	BOSS:イフリート	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
正气と狂气の部屋	BOSS:アイアンクラブ	无特别道具	打倒敌人后,通往对圣战入口的机关打开

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
秩序と混沌の部屋	BOSS:マリッド	无特别道具	打倒BOSS后,荣冠を胜ち取った胜利の间的机关打开

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
冠を胜ち取った胜利の间	无特别敌人	无特别道具	使用パネル

↓

欲に溺れた部屋

↓

神官达の追忆の部屋

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
异端者の皮をはがした自白の部屋	BOSS:ジン	フリュートメイル/フリュートハンド/ヴェラノストラム/圣者の秘药	打倒BOSS后,圣なる教会を毒した部屋的パネル起动

↓

欲に溺れた部屋

↓

合唱が烦恼を排した部屋

↓

屈辱を受けた使徒の廊下

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣なる契约が破られた罪恶の间	BOSS:フレイムドラゴン	カラーの刻印	无特别问题

↓

异端者が叹く拷问の间

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
修道僧が酒神祭に参加する部屋	无	无特别道具	无特别问题

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
色欲のワインに溺れた部屋	无	无特别道具	从上述の场所来

↓

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
理想を揭げるものの希望の间	ボス:ダオ	シュロの刻印	从上述の场所来

↓

魂を狙いさ迷う争夺の部屋

↓

秩序と混沌の部屋

↓

罪と罚の间(セーブ?コンテナ有り)

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣なる教会を毒した部屋	アークドラゴン	アカシアの刻印	使用コナラの刻印到二层

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣なる契约が破られた罪恶の间	无	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
光と暗の激战の间	アークドラゴン	アカシアの刻印	将末端的摇杆拉下到达三层

场所(SAVE、储藏柜)	出现敌人	入手道具	事件攻略
暗に向かい矢を飞ばした狂乱の间	无	フリュートタイプ/フリュートハンド/千里眼晶/キュアノストラム	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣なる契约が破られた罪恶の间	无	无特别道具	使用アカシアの刻印打开门

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
不治の病が传染した失望の间	ボス:ナイトメア	无特别道具	使用アカシアの刻印打开门

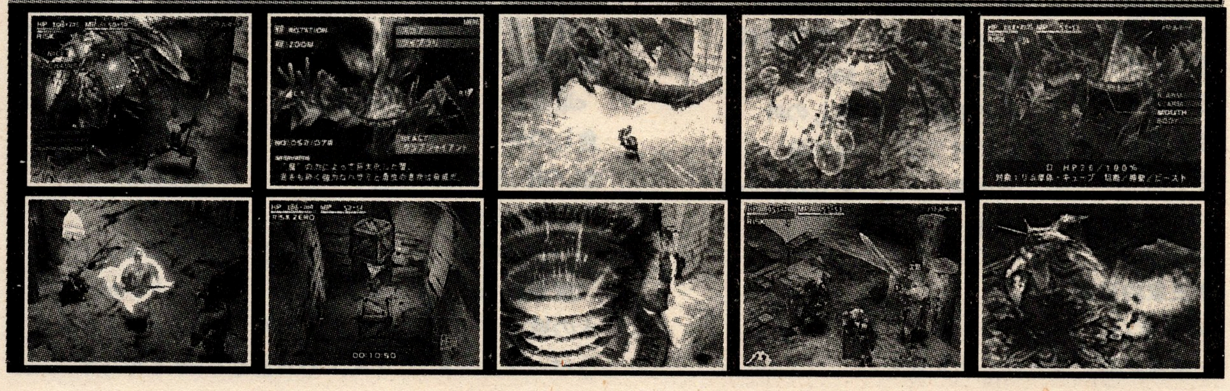
落ちてゆくものの绝望の部屋

汚れた魂に群がる腐败の间(パネルで上

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
圣堂野外	ボス:ギルデンスターン	无特别道具	无特别问题

场所	出现敌人	入手道具	事件攻略
ラストバトル	无	无特别道具	无特别问题

THE END



POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 II

波波罗克罗依斯物语 II

简易流程攻略

机种:PS　厂商:SCEI　类型:RPG　发售日:1月27日

プロローグ

▼ポポロクロイス城下町→ポポロクロイス城

<STORY>

・被大臣叫到城里去,这时还不能在城下町买东西。

・为了会见王,取得王位继承权前往王家洞窟。此时ゴソ、ドン成为仲间。

<取得道具>

5G×2　愈しの叶×2　10G×3　万能药　20G

▼ポポロクロイス城下町

<STORY>

・被王接见完毕后可以出来购城。

<よろず屋>	<取得道具·城下町>
愈しの叶	1G×5
元气の饴	5G
万能药	<取得道具·城外~タキネン村>
龟の泪	10G
铜の剑	15G×2
普通の腕轮	铜の剑
坚の腕轮	木の靴
革の靴	

▼タキネン村→ギルダ馆

<STORY>

・到达ギルダ馆前会突然出现レッサーデーモン与之有一场战斗。

・レッサーデーモン　HP…485

注意:物理防御力相当高用特技进攻为佳;2,3人将レッサーデーモ包围攻击时需提防其全体攻击;配齐装备,若达到LV5大概可轻易取胜。

将敌人打倒后,ゴン、ドン离开队伍。

<道具屋>		<取得道具>
愈しの叶	あかかぶ	10G
万能药	眠りの杖	愈しの叶
龙の泪	坚の腕轮	木の靴
きのこのかけら	坚のリング	ありがたい水
パン	木の靴	
くるみ	首轮	

▼王家的洞窟

<STORY>

・洞窟只能ピエトロ一个人进去。

・在洞窟前与ナルシア交谈可回复体力和存储。

・选项时若选"先不进去(先に进めない)"便可得到"愈しの叶",只有一次噢。

・ボーンデッド"(bonedead)会经常被丢下。收集后可卖掉,在最深部会见到预言者バスカル(BASKALU)。还有"真正的王之宝"?……

<取得道具>	坚の腕轮	力の种
愈しの叶	ありがたい水	早さの种
100G	守りの种	运の种

第一章　大地之龙

▼ポポロクロイス城→パーセラ

<STORY>

・车赛(成车事件)之后前往パーセラ将有事发生,这时ゴン、ドン又加入回来。

・城下町的杂货屋邻家也开张了,这里可以购物卖东西的人叫デフ。

<デフの店>	<取得道具·城外~パーセラ>
ありがたい水	45G
ガミガミドリンク	铜の腕轮
铜の剑;眠りの杖	愈しの叶×2
坚の腕轮	ありがたい水
铜の腕轮	元气の饴
坚のリング	50G
木の靴	100G

▼パーセラ

<STORY>

・进入町的入口就成了一人行动,但在酒场和事件发生后会回复成3人。

・在港口乘船去ブリオニア也有土产屋。

・准备齐整就可以去工事现场,最好把ゴン、ドン的装备卸下来……

<道具屋>	<武具屋>	
愈しの叶	铜の剑	ブロードソード
愈しの枝;元气の饴	眠りの杖	スプリットボウ
万能药;龙の泪	守りの杖	坚の腕轮
ありがたい水	ロングソード	铜の腕轮
		プラチナのリング
<露天商1>	<露天商2>	<ドロボー市>
木の靴	隼のおまもり	1/1フィギュア
ラバーシューズ	ケモノのおまもり	タイヤ;牙

<取得道具>	5G	50G
愈しの叶×2	1G	ネジ
元气の饴	がらくた	元气の饴
早さの种	气合の种	

▼ブリオニア

<STORY>

・这里是观光胜地，随时欢迎前来游玩。

・想见イルカショー要500G才可以，可在此休息一下。

<おみやげ屋>

イルカTシャツ

オートマン

▼パーセラ站工事现场

<STORY>

・进入后可利用部屋休息、存储。

・再往里走会发生白骑士事件，ゴン、ドン脱队逃跑白骑士取而代之成为仲间。

・ウルスラ　HP…1962

注意：用通常技就可打到他，胜利后龙剑后坏掉，而ザード则出来连战。

・ザード　HP…1523

注意：因为龙剑不能使用，ピエトロ则回复和用特技攻击。ザード的防御力并不高。

<取得道具>

铜の腕轮

万能药

▼ポポロクロイス城→フロネル森→マンセル村

<STORY>

・为前往龙之国进入フロネル森林。

・与ナルシア相度相遇，去找ウラノス，注意坐上ウラノス会半天回不来，ナルシア会给你回复！

<取得道具・マンセル村まで>

守りの种×2		
プラチナのリング	<道具屋>	万能式药
ありがたい水×2	温泉たまご	龙の泪
300G×2	愈しの叶	ありがたい水
守りの杖	愈しの枝	清らかな水
龙の泪;500G	元气の饴	

<武器屋>	<防具屋>	ナイトスター
铜の剑	铜の腕轮	マジカルシール
铁の剑	钢の腕轮	隼のおまもり
ロングソード	プラチナリング	ケモノのおまもり
ブロードソード	首轮	
プラチナソード	龙の首轮	
眠りの杖	ラバーシューズ	
守りの杖	プリンスバッヂ	

▼温泉洞窟

<STORY>

・マンセル村的大叔会告诉你当发光的石头落入穴中后门就开了……

・ボクシー　HP…2500左右

注意："你真是四天王？"言下之意对方太弱了，只用物理攻击就可乐胜。

这之后ギルバート龙会带你去龙之国。最好多注意一下这时ギルバート龙的道白……

<取得道具>

400G×2	元气の饴×3
愈しの叶×2	守りの种

▼龙之国

<STORY>

・谒见老龙神……

・ギルバート龙曾惊呼"你不是老龙神的……"此时就可明了，然后修复"龙之剑"。

・谒见后，白骑士和ガボ会留在龙之国。

<取得道具>

力の种	运の种
早さの种	气合の种

第二章　奇妙的杂技

▼ポポロクロイス城→フローネル

<STORY>

・和ナルシア一起行动。

・城下町"デフ的店"里商品有变化。

・杂技团在城下町西门立了旗帜，可以去那里。

<デフの店>

ありがたい水	ブロードソード
ガミガミドリンク	隼のおまもり
铁の剑	ケモノのおまもり
ロングソード	ラバーシューズ

▼サーカス会场

<STORY>

・在店里买东西出来后，和团长对话。

・很快就将有展现杂技的动画。

・第二天早上发生事件后前往パーセラ。

・事件后在宿屋休息梦中(?)会出现バスカル。

<よろず屋>		
きのこのカケラ	炮丸	<おみやげ屋>
パン；おめん	ボール	ライオン人形
夜行スティック	ガレシャ	<アイス屋>
ピエロハット	クヲーン	アイス

▼パーセラ→海岸

<STORY>

・在町的广场上发生事件后前往ロマーナ。

・从港口边的出口出来，鬼面童子加入仲间。鬼面童子还算厉害，初期 LV 是 22……在沿海岸的通路上ナルシア会变身成カイ。

・途中有船可供休息，存储。对自己等级没信心的人最好乘机升一升级，在这里怎样都要靠鬼面童子帮忙的。

<取得道具・海岸>

铁の剑	气合の种
龙の泪	清らかな水
{みの雨	守りの种
力の种	愈しの枝×2
守りの杖	

▼ロマーナ

<STORY>

・入町后鬼面童子离队。

・购物探索完町后就可以去ロマーナ城了。

<武器屋>	<防具屋>	<露天商 1>
铁の剑	钢の腕轮	木の靴
钢の剑	白银の腕轮	ラバシューズ
魔力の杖	银の腕轮	スパイク
パワーロッド	银のリング	トゥーシューズ
	金のリング	カンフー靴

<露天商 2>	<露天商 3>	
勇气のバッジ	愈しの叶	龙の泪
ピアス 水のお	愈しの枝	ありがたい水
まもり 虹のお	元气の雨	清らかな水
まもり エリザ	{みの雨	贝柱
ベス ポテーム	万能药	

<おみやげ屋>	<取得道具>	
ランバダーラ号	10G×6	30G
ブルーマリーン	运の种	世界泱稳～
	元气の雨	早さの种
	力の种	守りの种
	20G×2	愈しの果实
		1G；イヤリング

▼ロマーナ城

<STORY>

・城相当大结构复杂小心迷路。为了见到王最好走画音符的カーペット，还可在城中休息存储。

・谒见ワルッ国王，为打倒诱拐犯钢铁魔王去ポレポレ村。

<取得道具>

100G×2	清らかな水
愈しの枝	运の种
万能药	{みの雨
早さの种	力の种
守りの种	骨付き肉

▼ロマーナ城下町→ポレポレ村

<取得道具・ポレポレ村まで>

惠みの雨×2	
龙の魂	
早さの种	<取得道具・ポレポレ村>
清らかな水	愈しの果实
钢の剑	100G
150G	守りの种
金のリング	气合の种
运の种	

<武具屋>	<道具屋>	<おみやげ屋>
钢の剑	愈しの叶	おんぷのおきもの
白银の剑	愈しの枝	オモチャのピアノ
银の腕轮	元气の雨	オルゴール
金の腕轮	惠みの雨	
银のリング	万能药	
金のリング	龙の泪	
水のおまもり	ありがたい水	
虹のおまもり	清らかな水	

▼ポレポレ村→钢铁魔王城

<STORY>

・敌人会突然变强要小心。这里有光石和石像。

・遇 BOSS 前有休息，存储点。

トリオロボ 1 号：HP－2000

トリオロボ 2 号：HP－3000

トリオロボ 3 号：HP－2500

注意：分别注意 1 号的速度，2 号的力量，3 号两主面都很强。并没有什么特殊攻击所以攻击也并不困难。战斗后，ジルバ加入仲间。

・钢铁魔王　HP－7800

ピュトロ和カイ使用特技，ジルバ负责回复可快些将魔王击倒，它的正体是?

<钢铁デパート>	<道具屋>	
白银の剑	愈しの叶	愈しの枝×3
ウィンドロッド	愈しの枝；龙の泪	万能药×2
バスターロッド	ありがたい水	气合の种×2
金の腕轮	清らかな水	清らかな水
ひすいの腕轮	ガミガミドリンク	{みの雨×2
ひすいのリング	<おみやげ屋>	愈しの果实
ビャクヤ	ガミ城ジオラマ	龙の魂×2
ヤグ	ナルシア人形	150G×2
コロナ	<取得道具>	30G；ガレシャ
カノン	力の种；50G×2	エアロシューズ
ロマイル	愈しの枝×2	运の种
	1G×7；2G	森のおまもり
		100G×2；早さの种

▼ロアーナ城下町→コトリコ岛

<STORY>

・钢铁魔王城崩溃后，钢铁市场的商品会起变化。可来选购。ガミガミ魔王天这进行了投资。

・在港口乘ランバラーダ号去コトリコ岛。途中ガミガミ魔王加入仲间。

・遇 BOSS 前有回复,存储点。

・ズール　HP－?

四天王之一，スプラッシコット会造成我方单体 100 点，ゴブリンスラッシュ会造成我方全体 60 点左右伤害。用ピエトロ和ガミガミ攻击，カイ和ジルバ回复的模式取胜。

胜利后,“龙之剑”power up

・到达石板……

<钢铁デパート>	<取得道具>	守りの种×2
ウィンドロッド	恵みの雨	运の种
バスターロッド	パワーハンマー	金刚の剑
パワーハンマー	愈しの枝×2	龙の泪
ナックルハンマー	热血	力の种×2
グレートハンマー	万能药×2	ミラーシール
根性の腕轮	清らかな水×2	世界泆稳～
	ひすいのリング	魔法の小石
	エリザベス	

第三章　神的国度

▼ポポロクロイス城→钢铁魔王城

<STORY>

・ピエトロ被ロイロ诅咒,ジルバ回ロアーナ城,脱队。但ジルバ会很快回来的……レオナ代替加入仲间。

・城下町“デフ店”的商品发生变化。

・为见ラダック仙人先去钢铁魔王城。在パーセラ至ロアーナ之间有铁路开通，只要花 50G 买票，火车就可以使用了。

・从钢铁魔王城的旅店地下道出来后可以乘飞行船“ガミガミ Wing EX”反正也会掉下来……

<デフの店>	パワーハンマー	<取得道具>
ありがたい水	热血	100G(パーセラ驿长室)
ガミガミドリンク	ひすいの腕轮	力の种(以下,钢铁魔王城)
パワーロッド	ひすいのリング	恵みの雨
ウィンドロッド	カンフー靴	守りの种
スタンハンマー		清らかな水

▼ジャングル

<STORY>

・利用飞行船“ガミガミ Wing EX”休息，存储。隔壁房间还有自动贩卖机。

<自贩机・武具>	<自贩机・道具>	<取得道具>
スプリットボウ	愈しの叶	ウィンドロッド
パワーハンマー	愈しの枝	愈しの果实
ナックルハンマー	元气の雨	绿のリング
アサルトハンマー	万能药	水晶のリング
魔王のカナヅチ	龙の泪	
根性の腕轮	ありがたい水	
エアロシューズ	清らかな水	
长靴	气ぐれランチ	

▼フンバフンバ村→ザンバ沼

<STORY>

・为什么要祭拜和ガミガミ很像石像呢……

・被请求击退ザンバ沼里臭味的怪物。

・クッサー　HP－10005

注意:先打倒本体左右的别体。HP 为 2500,クッサー不能出洞。所以不可近距离攻击,胜利后回村,ギルバート和白骑士都在。这时要在ガミガミ和白骑士之间作出选择。然后去ハタハタ村。

<よろず屋>	<取得道具>
愈しの叶	腐った果 g×2
愈しの枝	トカゲのシッポ×2
元气の雨	100G×2
万能药	万能药
エルフィンボウ	愈しの枝
水晶のリング	骨付き肉
绿のリング	龙の泪
ミラーリング	
おしゃべるオウム	
神のおめん	

▼ハタハタ村→ラダッフ家

<STORY>

・从村子出来到ラダッフ仙人家的路程上会遇强敌，只用通常攻击赢得胜利相当困难。

・在ラダッフ家有回复，存储点。发生事件寻找为找草药走失的ジャンボ。

・这里有光石移动过的痕迹。选与上方石头上标记相同的路进人。

・在最深处遇见ジャンボ,同时和ゴーグ发生战斗。

・ゴーグ　HP－12000～13000 左右

・四天王之一，物理攻击强，留一人专门回复，其它人集中攻击。我方防御虽无受致命伤之危，但要注意ボディプレッシヤ所造成的全体伤害。

・ラダック将众人带入神国，注意神国事件完成前是不能回来的。

<武具屋>	<よろず屋>	エアロシューズ
エルフィンボウ	愈しの叶	100G×2
バスターロッド	愈しの枝	エルフィンボウ
バスターソード	元气の雨	气合の种×2
ジェネラルソード	惠みの雨	愈しの果实×2
ナイトソード	万能药	守りの种
槭郡瓮筝	龙の泪	龙の泪×2;运の种
ルビーのリング	ありがたい水	万能药×2
森のリング	清らかな水	惠みの雨×2
狩人のリング	地酒	300G
精神のピアス	<取得道具>	清らかな水×2
エアロシューズ	魔法の小石	バスターロッド
ハイヒール	200G;力の种	
マジカルシール	150G×2	

▼神神之国

<STORY>

・胜利之神的武练。神会反复出敌5次与你交战。这时一切特技都不能使用,回复要用物品。但作为全胜的奖常,我方全员攻击力增加10点。

・勇气之神的试练。炸弹被不断地扔出来,这种地方……不管怎样上吧！在炸弹引爆前少许动动就OK,成功的话,我方全员集中力加10点。

・爱神的试练,被拜托创作歌的歌词,可选择其中3句。

①"あなたのため12出来ること"

②"祈るよう12数えなから"

③"泪ごとひきかえても"

④"あの,ほほ笑み戻るのなろ"

⑤"何も恐れない,もう何も怖くほ无い"

按顺序选择我方全员防御力加10点。

・智慧之神的试练,谈话后要你作选择题,每次3个选项,正确的为以下:

①"知惠之神殿"

②"クマのぬいぐるみ"

③"岩12头かち埋まっていた"

④"12いとま"

⑤"ウンガガポッコフンガー样"

⑥"サニア样"

⑦"ピエトロ・パカプカ"

⑧"8问目"

⑨"ナルシアの服"

⑩"孙"

全部回答正确,获得1000点经验值。

・幸运之神的试练,以"转不倒翁"为胜负,胜的话我方全员运加10点。

・穷神的试练,选"金をくれ"、"全额裹子"全能力增加5点。

・谒见大神ユリウス。

<取得道具>

运の种	守りの种
力の种	1G×2
世界中の叶×2	2G

第四章　妖精王的湖

▼ポポロクロイス城→デルダ馆→セラ→ロアーナ

<STORY>

・为了追ナルシア来到这里,ロアーナ处以前被乱石堵住的路现在可以走了。

<取得道具・ロアーナ以降>

愈しの枝×2	金刚の剑
惠みの雨×2	守りの种
200G	龙の魂
万能药×2	300G
水晶の腕轮×2	

▼ピピカ村

<STORY>

・在拜访村长前先去买おみやげ

・クスカ王　HP－18729

注意:特殊技"受不了啦!"会给我方1人100左右伤害,我方用特技会胜得轻松。

・胜利后商店商品有变化,但不要给レオナ买武器。

・向前走很快有事件发生,这之后去妖精森林。

<武器屋>	白银の剑	愈しの叶
黄金の	金刚の剑	愈しの枝
黄金の弓	ナイトソード	元气の雨
黄金のつるぎ	グレートソード	惠みの雨
<防具屋>	エルフィンボウ	万能药
黄金の腕轮	妖精の弓	龙の泪
黄金のリング	<防具屋・クスカ战后>	ありがたい水
黄金の靴	水晶の腕轮	清らかな水
黄金のピアス	骑士の腕轮	圣なる水
<道具屋>	ナイトブーツ	<取得道具・クスカ战后>
愈しの叶	ハンターリング	金刚の剑
愈しの枝	スーパーシューズ	
元气の雨	ハイヒール	
惠みの雨	ジャングルブーツ	
万能药	ミラクルシール	
龙の泪	正义のバッジ	
ありがたい水	キングスター	
清らかな水	牙のおまもり	
マーライオン	森のおまもり	
<武器屋・クスカ战后>	<道具屋・クスカ战后>	

▼妖精之森→妖精王之城

<STORY>

・跟着大猫头鹰走，别的路都是死路。

・被拜托向ロジモフ移动鸟巢，巢共有4个。

・城门前和城内都可回复，存储。

・ガープ　HP－28652

注意：四天王之一，其“メモタルフオーセ”我方遇上准都会中招。但习得的话也可作为特技使用。它HP降到1/4以下后速度会倍增要小心。

胜利后，“龙之剑”POWER UP

<取得道具>

力の种	龙の泪×2
愈しの果实×2	龙の腕轮
圣なる水×2	疾风の靴
ハンターリング	魔法の小石
トゲトゲのリング	ドラゴンのバッジ

第五章　邪心的复活

▼デルダ馆→ポポロクロイス城→龙之国

<STORY>

・ナルシア的过去真相大白……

・回ポポロクロイス城时レオナ和ジルバ会离队……

・事件结束后，ナルシア和ガボ会回队。

・为了追マイラ在コトリコ岛乘ギルバート直接去龙之国。

▼コトリコ岛

<STORY>

・入洞窟前购买道具，回复，存储。

・ゴーグ：HP－32523

四天王之一，这回要动真格的。使用的技较前次并示变强。和ガープ一样HP降到1/4以下后速度加倍有时会2次攻击要注意自己的HP。

▼神之国→ポポロクロイス城

<STORY>

・谒见大神コリウス，回ポポロクロイス城

・以这时开始可以自由行动，可用ギルバード龙自由来去。用オカリナ(ocarina笛)就可呼唤它。

・先去找分散四海的仲间，レオナ在“北之山”，シルバ在“ロマーナ城”，ガミガミ魔王在“フンバフンバ村”，鬼面童子在“うぐいす城”。ジルバ最初在自己的房间。这之后，经过“风吕(澡堂)→图书馆→喷水广场内之温室→城前之顺”就可成为仲间。

鬼面童子若这之前未遇见他发生事件的话他是不会加入的。

▼うぐいす城(城下町)

<STORY>

・最初用???表示。

・鬼面童子被幽禁在うぐいす城的牢屋里，因为说要取得“龙之ヒゲ”才能出狱，所以拿了通所手形去城下町的关所。

・鬼面童子的牢内有物品可以偷走。

<よろず屋>	精灵の杖	トカゲのシッポ
愈しの枝	圣なる杖	守りの种
惠みの雨	カイザーブレード	イカアシ
万能药	エクスカリバー	オニギリ
龙の泪	水龙の腕轮	力の种
龙の魂	银の发饰り	龙の魂
圣なる水	疾风の靴	千里たび
梅茶nけ	<おみやげ屋>	ザンテツ
绢ごし豆腐	木刀	疾风の靴
イカメシ	风神雷神	奇迹の腕轮
<武具屋>	やっこだこ	气合の种×2
妖精の弓	<取得道具>	500G
苍穹	愈しの果实	がらくた
ヤナギ	100G×3	救いの雨
クサナギ	300G×2	圣なる水
ザンテツ	运の种	世界泱稳~

▼龙のほこち(祠)

<STORY>

・去龙祠的途中有团于屋可供休息，土产屋里有买“水龙のうろこ”。

・团子屋右边是龙祠，往上走是鬼面童子的家。

祠内只有一条道不用担心迷路。最深部有赛场的地方将和ガマガエル发生战斗。

ガマガエル：HP－30000

注意：物理攻击力相当高，速度也很快会有2次攻击。

“どすこーい！”将造成我方全体50～100的伤害。

想把ALBUM埋掉的方法是输掉一场再战。

<取得道具>

早さの种	300G
圣なる水×2	运の种
力の种	千里たび

▼レムリア大陆→マイラ神殿

<STORY>

・最初进入的建筑有画最好带上ガボ，BOSS攻略以后说明。

・穿过最初的建筑可能要使用“オカリナ”笛。

・进入マイラ神殿后就进入了魔法阵，和队友们分开一个人行动。

・カオスプロビデンス HP－5500

・ドラゴゾンビ HP－6000

都是一个人完成战斗

剩下4人可去部屋回复存储，神殿是可以出去的，部屋在可使用之前有牧师(ボクシー)

ボクシー　HP－65282

注意：用“ミラージェアタック”会变出クスカ王进行攻击。全体攻击不必担心。

マイラ　HP－54252

多种用纵一例贯通攻击，魔法防御力的仲易受损伤，ガボ在的话用“モノケロース”使各用度攻击上升。

マイラ的心脏　HP－40000

ガボ在的话用“モノケロース”使各角色能力上升，敌攻击力不强所以一口气打倒它，胜利后バルバランマイラ会地我方连续作战。

バルバランマイラ　HP－120000左右

虽是单体魔法攻击但非常强力，还是让ガボ使用那招“モノケロース”比较划算，它受到35000点伤害后就会变形，变形后对我方进行全体魔法攻击。

<取得道具·マイラ神殿>

圣骑士の腕轮	いにしえの首轮	力の种×4
鬼の腕轮	愈しの果实	愈しの果实×7
神龙の腕轮	カムイのわらじ	龙の泪×3
救いの雨×3	ドラゴンブーツ	圣なる水×4
スナイパーソウル	コクレン	救いの雨×3
世界泱稔～×3	パラディンブーツ	清らかな水
マジカルリング	ルーンブレード	トカゲのシッポ
マジカルロッド	レムリアの	早さの种×3
圣なる水×2	天使のおまもり	气合の种×3
ロマンの腕轮	ゴッドスター	世界泱稔～×4
女神のリング		龙の魂×2
カイザーリング		运の种
アニマルリング		守りの种
hのカナヅチ		2G
金の发饰り		

与前两作一样，这次也预备了许多可以供有收集爱好的玩者想要收集的纪念品，如果玩者有前两和的SAVE(未完成游戏的也可以)，那么在游戏的某个地方就可以找到以前收集的那些珍贵物品。另外，本作中纪念品的价格普遍设定的较低，所以想收集其这些物品的玩家不会花很大功夫。

おみやげ(纪念品)

入手场所	名称	价格	解说
ブリオニア(第1章～)	イルカTシャツ	1800	以海为主题的设计
	オートマン	3200	生活在ブリオニア机器人的模型
マンセル村(第1章～)	ユカタ	700	和マンセル村有很深的关系(被看成是マンセル村的标志)
	マンセル风车	1500	具有マンセル村特色的风车
サーカス会场(第2章)	ライオン人形	1000	世界稀有的黑狮子造型的玩具
ロマーナ(第2章～)	ランバダーラ号	500	是实物的1/60,和实物一模一样
	ブルーマリーン	700	在ロマーナ海上提到的大鱼的摆设
ポレポレ村(第2章～)	おんぷのおきもの	1200	ポレポレ村象征性的音符的摆设
	オモチャのピアノ	600	虽然很小,但音色不差
	オルゴール	1500	一找开盒子就会飘出优美的音乐
钢铁魔王城(第2章)	ガミ城ジオラマ	4500	钢铁魔王城的模型、大小是实的1/550,非常重
	ナルシア人形	770	穿着洋服的钢铁机器人
フンバフンバ村(第3章～)	おしゃべりオウム	2800	栖息于フンバフンバ村付近的热带岛
	神のおめん	4000	フンバフンバ村所祭祀的神的假面具,不过那个脸……
ハタハタ村(第3章～)	地酒	2458	用在ハタハタ村能采到的药草制成的酒
パーセラ(第4章～)	1/1フィギュア	580	和ピエトロ一模一样的同等大小的人偶
ピピカ村(第4章)	マーライオン	5500	会从口中吐出清炖鸡汤的不可思议的摆设
うぐいす城下町(第5章～)	木刀	1800	在日之国,剑客们练习时用的东西
	风神雷神	6000	日之国的传统工艺
	やっこだこ	1800	日之国的孩子们的游戏道具
日の国のだんご屋(第5章～)	水龙のうろこ	12000	住在日之国的水龙的鳞

全部物品及魔法特技一览

防具

▼腕轮:男性

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
普通の腕轮	7	- -	- -	180	90	- -
伽衾筝	14	- -	- -	300	150	- -
坚の腕轮	25	- -	- -	550	275	- -
铜の腕轮	32	- -	- -	1000	500	- -
白银の腕轮	34	- -	- -	1600	800	- -
银の腕轮	46	- -	- -	2800	1400	- -
金の腕轮	55	- -	- -	3800	1900	- -
ひすいの腕轮	68	- -	- -	5500	2750	- -
水晶の腕轮	94	- -	- -	6750	3375	- -
黄金の腕轮	2	- -	- -	10000	5000	- -
奇迹の腕轮	125	- -	- -	- -	10000	- -

▼特殊な腕轮

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
亀の腕轮	129	- -	- -	- -	3850	ピエトロ用
神电の腕轮	148	- -	- -	- -	5000	ピエトロ用
战士の腕轮	108	- -	- -	4600	2300	白骑士用
骑士の腕轮	120	- -	- -	6200	3100	白骑士用
圣骑士の腕轮	135	- -	- -	- -	3500	白骑士用
根性の腕轮	105	- -	- -	1200	600	ガミガミ魔王用
汉の腕轮	110	- -	- -	- -	1500	ガミガミ魔王用
ロマンの腕轮	120	- -	- -	- -	2400	ガミガミ魔王用
水龙の腕轮	118	- -	- -	7700	3850	鬼面童子用
鬼の腕轮	123	- -	- -	- -	7250	鬼面童子用

▼指轮:女性

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
坚のリング	14	- -	- -	220	110	- -
プラチナのリング	30	- -	- -	1200	600	- -
银のリング	45	- -	- -	2900	1450	- -
金のリング	58	- -	- -	3800	1900	- -
ひすいのリング	70	- -	- -	4750	2375	- -
水晶のリング	82	- -	- -	- -	2900	- -
ルビーのリング	90	- -	- -	6400	3200	- -
黄金のリング	2	- -	- -	10000	5000	- -
女神のリング	110	5	5	- -	15000	攻击力+25・运+5

▼特殊な指轮

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
绿のリング	112	- -	- -	- -	2875	攻击力+8・ナルシア用
森のリング	124	- -	- -	6350	3175	攻击力+10・ナルシア用
マジカルリング	136	- -	- -	- -	9000	攻击力+14・ナルシア用
トゲトゲのリング	122	- -	- -	- -	3250	攻击力+25・ジルバ用
カイザーリング	128	- -	- -	- -	6000	攻击力+34・ジルバ用
狩人のリング	118	- -	- -	3200	1600	攻击力+8・レオナ用
ハンターリング	142	- -	- -	5800	2900	攻击力+12・レオナ用
アニマルリング	134	- -	- -	- -	3290	攻击力+16・レオナ用

▼首轮:ガボ

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
首轮	10	2	3	480	240	攻击力+8
亀の首轮	14	8	4	1400	700	攻击力+12
大地の首轮	30	30	30	- -	3425	攻击力+30・运+5
いにしえの首轮	50	50	50	- -	7125	攻击力+50・运+10

▼靴:ガボ以外全 T

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
革の靴	1	3	- -	80	40	- -
木の靴	4	7	- -	240	120	- -
ラバーシューズ	8	10	- -	680	340	- -
スパイク	10	14	- -	1800	900	攻击力+2
エアロシューズ	14	20	- -	3400	1700	- -
黄金の靴	1	1	- -	10000	5000	- -
スーパーシューズ	18	40	- -	4800	2400	攻击力+5
疾风の靴	25	55	- -	8000	4000	攻击力+8

▼特殊な靴

防具名	防御力	素早さ	集中力	买 价	售 价	解说
ドラゴンブーツ	26	66	- -	- -	4000	攻击力+14・ピエトロ用
ナイトブーツ	18	55	- -	6400	3200	攻击力+8・白骑士用
パラディンブーツ	22	62	- -	- -	3600	攻击力+12・白骑士用
トゥーシューズ	10	10	- -	1750	875	攻击力+16・ジルバ用
カンフー靴	15	18	- -	4350	2175	攻击力+22・ジルバ用
ハイヒール	20	36	- -	8800	4400	攻击力+31・ジルバ用
ジャングルブーツ	15	25	- -	6200	3100	攻击力+12・レオナ用
スナイパーソウル	26	51	12	- -	4250	攻击力+18・レオナ用
长靴	16	24	- -	3245	1622	ガミガミ魔王用
たび	10	6	- -	- -	2	鬼面童子用
旅人のわらじ	16	35	- -	- -	400	鬼面童子用
千里たび	23	51	- -	- -	1900	攻击力+10・鬼面童子用
カムイのわらじ	27	58	- -	- -	2500	攻击力+15・鬼面童子用

武器

剑:ピエトロ・ドン・ゴン

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
亀の	14～	?	- -	- -	ピエトロ专用・LV上升后攻击力增加
兵士の剑	12	- -	- -	75	- -
铜の剑	27	- -	430	215	- -

鉄の剣	48	--	870	435	--
鋼の剣	56	--	1580	790	--
白银の剣	118	--	2200	1100	--
金の剣	167	--	3800	1900	--
レムリアの剑	215	--	--	--	--

杖:ナルシア

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
坚之杖	10	--	--	170	--
眠りの杖	17	眠り	640	320	--
守りの杖	18	--	1200	600	防御力+5
魔力の杖	25	--	1800	900	--
パワーロッド	60	--	2600	1300	--
ウィンドロッド	58	--	3100	1550	素早さ+4
バスターロッド	68	--	4200	2100	集中力+24・攻击力
精灵の杖	67	--	6500	3250	集中力+5・魔法の威力上升
圣なる杖	68	--	7500	3750	防御力+1・集中力+10・魔法威力上升
マジカルロッド	80	--	--	8500	防御力+2・MPが2倍になる

大剑:白骑士

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
ショートソード	24	--	--	250	--
ロングソード	32	--	780	390	--
ブロードソード	46	--	1200	600	--
プラチナソード	58	--	2400	1200	--
バスターソード	105	--	3800	1900	素早さ-10
ジェネラルソード	123	--	4700	2350	--
ナイトソード	148	--	6080	3040	集中力+10
グレートソード	160	--	7850	3925	--
カイザーブレード	174	--	8500	4250	集中力+18
エクスカリバー	194	--	10000	5000	集中力+20
ルーンブレード	230	--	--	9000	素早さ+12・集中力+28・运+5

ハンマー:ガミガミ魔王

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
アームハンマー	58	--	--	600	--
スタンハンマー	67	麻痹	2600	1300	--
パワーハンマー	100	--	3800	1900	--
ナックルハンマー	110	--	5500	2750	--
アサルトハンマー	140	--	7400	3700	--
グレートハンマー	160	--	8700	4350	--
魔王のカナヅチ	180	--	10001	5000	--
汉のカナヅチ	210	--	--	9000	--

弓:レオナ

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
手作りの弓	34	--	--	300	--
グレートボウ	100	--	--	600	--
スプリットボウ	125	--	2480	1240	--
エルフィンボウ	145	--	3950	1975	--
妖精の弓	158	--	5000	2500	素早さ+2
オヤジの弓	165	--	--	3850	素早さ+4・集中力+10・运+2
苍穹	190	--	14000	7000	防御力+12・素早さ+10・集中力+5・+5
スターボウ	220	--	--	12000	素早さ+12・集中力+18・必杀率高

刀:鬼面童子

武器名	攻击力	追加攻击	卖价	售值	解说
カタナ	--	--	--	--	--
コテツ	35	--	--	1750	--
ムラマサ	--	--	--	--	--
ヲウカ	150	--	--	2900	--
ヤナギ	190	--	7900	3950	素早さ+10
クサナギ	220	--	10000	5000	防御力+2
ザンテツ	280	即死	18000	9000	--
コクレン	310	--	--	15000	--

消费アイテム

アイテム名	买价	售价	解说
愈しの叶	14	7	仲间1人HP50回复
愈しの枝	47	23	仲间1人HP200回复
元气の胎	63	31	仲间全员HP100回复
ありがたい水	180	90	仲间1人MP50回复
清らかな水	280	140	仲间1人MP100回复
万能药	36	18	战斗不能以外的异常状态回复
亀の泪	258	129	仲间1人战斗不能回复
ガミガミドリンク	385	192	--
きのこのカケラ	6	3	HP回复
パン	10	5	HP回复
くるみ	18	9	HP回复
あかかぶ	28	14	HP回复
温泉たまご	230	115	HP回复

アクセサリー

おまもり:全员

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
隼のおまもり	--	--	5	--	5	350	175	--
ケモノのおまもり	--	5	--	--	5	350	175	--
水のおまもり	--	--	--	5	5	700	350	--
虹のおまもり	--	--	--	--	10	750	375	--
牙のおまもり	8	--	--	--	5	800	400	--
森のおまもり	--	2	--	--	10	1080	540	--
天使のおまもり	10	8	5	--	—	-	2500	战斗不能自动复活

シール:全员

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
マジカルシール	5	5	--	--	--	620	310	--
ミラーシール	10	10	--	--	--	1250	--	--
ミラクルシール	12	15	--	--	-	5200	2600	--

バッジ等:ピエトロ

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
プリンスバッジ	5	2	5	4	-	380	190	-
勇气のバッジ	9	5	8	7	-	3400	1700	-
正义のバッジ	14	7	12	12	-	4600	2300	-
ドラゴンのバッジ	24	20	20	20	-	-	-	-
エレナのおまもり	16	14	13	14	10	-	-	-

スター:白骑士

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
ナイトスター	6	5	-	5	5	580	290	-
キャプテンスター	-	-	-	-	-	-	-	-
キングスター	18	12	-	15	15	3920	1960	-
ゴッドスター	24	18	10	20	20	-	3600	-

はちまき:ガミガミ魔王

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
おやじのはちまき	–	–	–	–	–	–	–	–
热血はちまき	-	8	-	24	-	2400	1200	-
メタルはちまき	–	–	–	–	–	–	–	–

イヤリング:ジルバ

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
イヤリング	10	5	2	10	1	–	625	–
ピアス	16	9	8	18	6	2900	1450	–
精神のピアス	20	14	12	27	10	4500	2250	–
黄金のピアス	–	1	–	–	–	10000	5000	–

ブランド品:ジルバ

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
ガレシャ	-	5	1	-	-	3800	1900	-
クヲーン	-	4	-	1	-	3600	1800	-
エリザベス	-	4	-	-	1	3480	1740	-
ポテーム	-	4	-	-	-	3200	1600	-
ビャクヤ	-	-	-	-	-	3890	1945	-
ヤグ	-	-	-	-	-	4000	2000	-
コロナ	-	-	-	-	-	3670	1835	-
カノン	-	-	-	-	-	3500	1750	-
ロマイル	-	-	-	-	-	4500	2750	-

发饰り:ジルバ

アクセサリー名	攻击力	防御力	素早さ	集中力	运	买价	售价	解说
银の发饰り	26	16	16	34	8	6500	3250	--
金の发饰り	30	20	22	44	14	--	6000	--

アルバム

▼プロローグ

イベント名	发生场所	发生条件
オープニング	オープニング	--
サボー先生の授 I	オープニング	--
王位继承の x 式	ポポロクロイス城	--
ギルダの试练	ギルダの馆	--
王家の洞窟へ	王家の洞窟	--
バスカルの予言	王家の洞窟	--

▼第 1 章

イベント名	发生场所	发生条件
大地の亀	パーセラ建设工事现场	--
エレナ	ポポロクロイス城	--
ズール团长の话	パーセラの酒场	--
白骑士の救出	パーセラ建设工事现场	--
决战! 大地的亀	パーセラ建设工事现场	--
ボクシー逃走 1	パーセラ建设工事现场	--
ガボの诞生	パパーセラ建设工事现场	--
サニアの话	ポポロクロイス城	--
ナルシアの歌声	かけあしの泉	--
飞行石ウラノス	ウラノス广场	--
ギルバートいじめ	温泉洞窟	--
ボクシーの逃走 2	温泉洞窟	--
老亀神への愿い	亀の国	--

▼第 2 章

イベント名	发生场所	发生条件
サーカス开催	ポポロクロイス城	--
ピエトロの诱い	ギルダの馆	--
たのしいサーカス	サーカステント	--
魅了の子供たち	ポポロクロイス城	--
慌てる国民	ポポロクロイス城	--
エレナの人形	ポポロクロイス城	--
うわさ话	パーセラ	--
鬼面童子の助け	パーセラ	--
犬…	ロマーナ城下町	--
ジルバはいずこ	ロマーナ宫殿	--
钢铁魔王城シアター1	钢铁魔王城	2 章中シアター见
囚われの姫	钢铁魔王城	--
一目惚れ	钢铁魔王城	--
钢铁魔王との椁	钢铁魔王城	--
男のロマン	钢铁魔王城	--
钢铁魔王城崩坏	钢铁魔王城	--
コトリコ岛	パーセラ	--
小さなモンスター	コトリコ岛	--

ズール忾Lの正体	コトリコ岛	－－
エレナとの再会	コトリコ岛	－－
マイラの߀	コトリコ岛	－－

▼第３章

イベント名	发生场所	发生条件
今できること…	ポポロクロイス城	－－
ジルバのｆ力	ポポロ城下町の南にある桥	－－
铁道开通セレモニー	パーセラ	－－
出发进行	パーセラ	－－
钢铁魔王シアター2	钢铁魔王城	3章中シアター见
超スーパー飞行新兵器	钢铁魔王城	－－
异臭	ジャングル	－－
フンバフンバ村の欢迎	フンバフンバ村	－－
バブーのみ	ザンバ湖	－－
臭いの元凶	ザンバ湖	－－
バブーのお礼	ザンバ湖	－－
ギルバートの迎え	フンバフンバ村	－－
ラダック仙人の病气	ラダック仙人の庵	－－
ゴーグ	鲅Ｙ洞窟	－－
ジャンボを解放	鲅Ｙ洞窟	－－
神々の国へ	ラダック仙人の庵	－－
大神ユリウス	神々の国	－－
ナルシアの泪	ポポロクロイス城	－－

▼第４章

イベント名	发生场所	发生条件
ささえてあ・げ・る	ポポロクロイス城	－－
醉っぱらい骚动	ポポロクロイス城下町	－－
レオナのリンゴ射り	ポポロクロイス城下町	－－
子亀见物	ポポロクロイス城下町	－－
诱惑	タキネン村	－－
ナルシアの行方	ギルダの馆	－－
钢铁魔王シアター3	钢铁魔王城	4章中シアター见
北の山へ	ロマーナ	－－
黄金乡ピピカ村	ピピカ村	－－
ようこそクスカ邸へ	ピピカ村	－－
スープ温泉	ピピカ村	－－
いただきます	ピピカ村	－－
味の问题	ピピカ村	－－
消える黄金乡	ピピカ村	－－
レオナの过去	レオナの家	－－
オオフクロウの案内	妖精の森	－－
ロシモフ	妖精の森	－－
妖精王の城	妖精の森	－－
思い出のペンダント	妖精王の城	－－
妖精王メディア	妖精王の城	－－

ガープの正体	妖精王の城	－－
メディアの想い	妖精王の城	－－

▼第５章

イベント名	发生场所	发生条件
昔日の森	ギルダの馆	－－
レオナのｅれ	フローネルの森	－－
ルンバ王妃の通告	ポポロクロイス城	－－
マイラのワナ	ポポロクロイス城	－－
老龟神の桲	龟の国	－－
サニアの死	龟の国	－－
コトリコｕへ	龟の国	－－
ゴーグの正体	コトリコ岛	－－
ゴーグの最後	コトリコ岛	－－
レムリア大陆浮上	コトリコ岛	－－
ユリウスの助け	神々の国	－－
世界をｈる	神々の国	－－
イルカショー	水没ブリオニア	イルカショー见(500G)
钢铁魔王シアター4	钢铁魔王城	5章中シアター见
结婚式	フンバフンバ村	村长の家行
心の弓	レオナの家	ギルバ村トにいり「北の山」选择
ジルバ逃避行１	ロマーナ宫殿	ジルバの部屋行
ジルバ逃避行２	ロマーナ宫殿	风吕行
ジルバ逃避行３	ロマーナ宫殿	图书馆行
ジルバ逃避行４	ロマーナ宫殿	喷水广场温室行
ジルバ逃避行５	ロマーナ宫殿	宫殿入口行
投狱の鬼面童子	うぐいす城牢狱	城内の牢狱行
幻の龙のヒゲゼンマイ	うぐいす城	殿会
痛てぇ	龙のほこら	－－
见えてただろ！？	龙のほこら	ガマガエル失败后再挑战
龙のヒゲ	龙のほこら	
惊异のトルク	うぐいす城	－－
鬼面童子のお礼	うぐいす城	－－
鬼面童子の过去	鬼面童子の庵	－－
传说のジャズバンド	ロマーナ	－－
歌姬	ロマーナ	－－
レムリア大陆へ	レムリア大陆	－－
ボクシーの正体	マイラ神殿	－－
ボクシー逃走３	マイラ神殿	－－
狂喜のマイラ	マイラ神殿	－－
マイラ巨大化	マイラ神殿	－－
决战!	マイラ体内	－－
脱出！！そして…	エンディング	－－
封印	エンディング	－－
告白	エンディング	－－

特技・魔法

▼ピエトロ

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
炎の牙	(1)炎の牙	3	2→4	×	从剑尖放出火炎,使敌 1 体受伤害
	(2)ドラゴンブレス	– –	10	×	召唤出火龙,使一定区域内的敌人受到伤害
风の刃	(1)风の刃	5	4→6	○	使前方敌人受到风属性伤害,LV3 以上有贯通特性
	(2)ドラゴンシュート	– –	12	○	召唤出风龙,使一定区域内的敌人受到伤害
龙水	(1)龙水	8	6→8	×	回复己方一人的体力,进入第一章就可修得
	(2)风神水	– –	18	×	使一定区域内 HP、战斗不能回复
天のいかずち	(1)天のいかずち	26	18	○	从剑中放出电,使敌人受到伤害
	(2)サンダードラグーン	– –	– –	– –	使一定区域内的敌人受伤害
龙变化	(1)龙变化	40	32	○	从自己体内呼出龙,使一定区域内的敌人受伤害
	(2)神龙变化	– –	– –	– –	呼出封在ピエトロ体内的龙,进行全体攻击
マジカルロード	マジカルロード	12	6	○	一定时间内不遇敌

▼ドン・ゴン

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
ドン	ガーン!	3	4	○	冲刺突击敌方的技
	ひぃぃ!	7	6	○	攻击自己周围的敌人
ゴン	回复	4	4	×	回复己方 1 人的 HP
	ポポロスラッシュ	6	6	○	使一定区域内的敌人受伤害

▼白骑士

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
ジャンプ斩	(1)ジャンプ斩	初期	8→10	○	当敌人在一定距离时进行跳跃斩击
	(2)ジャンピングスラッシュ	– –	16	○	斩击自己周围的敌人
回轮斩	(1)回轮斩	初期	6→8	○	斩击自己周围的敌人
	(2)龙卷起こし	– –	12	○	使一定区域内的敌人受伤害
ダッシュ斩	(1)ダッシュ斩	初期	5→6	○	冲刺向敌人斩击
	(2)マッハ斩	– –	10	○	冲刺向敌人斩击
大地割り	(1)大地割り	18	12	○	攻击直线上的敌人
	(2)アースバインド	– –	– –	– –	攻击直线上的敌人
イリュージョンスラッシュ	(1)イリュージョンスラッシュ	22	10	○	攻击直线上的敌人
	(2)ライトニング	– –	– –	– –	使一定区域内的敌人受伤害
ソードフレイム	(1)ソードフレイム	30	20	○	用剑放出火炎攻击敌人 1 体
	(2)ソードオブサン	– –	– –	– –	用剑放出光攻击敌人 1 体

▼ナルシア

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
ウィンドシュート	(1)ウィンドシュート	初期	3→5	×	攻击一定区域内的敌人
	(2)ウィンドハリケーン	– –	8	×	攻击一定区域内的敌人
ホーリーバースト	(1)ホーリーバースト	初期	20→28	×	攻击一定区域内的敌人
	(2)ホーリーブレイク	– –	– –	×	攻击一定区域内的敌人
ミストスクリーン	(1)ミストスクリーン	初期	4→6	×	使己方 1 人隐藏在雾中,回避敌物理攻击
	(2)ミストメイズ	– –	10	×	使一定区域内的敌人混乱
ヒールレイン	(1)ヒールレイン	初期	7→10	×	使一定区域内的同伴的 HP 回复
	(2)ヒールトラスト	– –	16	×	使一定区域内的同伴的 HP 完全回复
命のしずく	(1)命のしずく	初期	20	×	使己方 1 人战斗不能状态回复
	(2)奇迹のしずく	– –	– –	×	使一定区域内战斗不能的同伴完全回复
キュアライト	(1)キュアライト	初期	8→10	×	回复异常状态
	– –	– –	– –	– –	– –
まもりの风	(1)まもりの风	14	8→10	×	使一定区域内同伴的物理防御上升
	(2)リフレクトウォール	– –	14	×	反击敌人的通常攻击
スピードブレイズ	(1)スピードブレイズ	16	14	×	一定时间内己方同伴素早上升
	(2)アクティブブレイズ	– –	– –	×	一定时间区域内同伴素早上升
森の息吹	(1)森の息吹	23	15→16	×	攻击敌人全体
	(2)森罗	– –	18	×	攻击敌人全体并追加异常状态

▼ガボ

技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
ブルンバブン	– –	60	×	用大海浪攻击敌人全体
カルラ	– –	70	×	用剑斩击敌人全体
モノケロース	– –	60	×	回复全部同伴的 HP 和异常状态,并使同伴的状态值上升
マルコシアス	– –	40	×	使全体敌人发生异常状态
エスペランサ	– –	90	×	用闪光攻击全体敌人
キングナイト	– –	100	×	攻击 1 个敌人

▼ガミガミ魔王

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
ガミガミミサイル	(1)ガミガミミサイル	初期	12	○	攻击 1 个敌人
	(2)ガミガミキャノン	– –	– –	○	攻击直线上的全部敌人
ネズミ花火	(1)ネズミ花火	初期	4	×	攻击全体敌人都付加随机要素
	(2)ドラゴン花火	– –	– –	– –	攻击一定区域内的敌人
ガミガミロボ	(1)ガミガミロボ	初期	16	○	攻击一个敌人
	(2)ジャイアントガミガミロボ	– –	– –	×	攻击敌方全体
パチンコ	(1)パチンコ	初期	4	○	发射出道具攻击 1 个敌人
	(2)アイテムボンバー	– –	– –	×	发射出道具攻击 1 个敌人
ヨーヨー	(1)ヨーヨー	初期	4	○	攻击直线上的全部敌人
	(2)超电磁ヨーヨー	– –	– –	○	攻击直线上的全部敌人
マジックハンド	(1)マジックハンド	初期	16	○	攻击 1 个敌人
	(2)いなずまパンチ	– –	– –	○	攻击 1 个敌人
マグネットキャッチャー	(1)マグネットキャッチャー	初期	4	○	夺取 1 个敌人身上的物品
	(2)キャッチャービーム	– –	– –	○	夺取一定区域内敌人身上的特点

▼鬼面童子

元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
二刀流	(1)二刀流	初期	6→7	○	对敌 1 体进行复数攻击
	(2)樱花乱舞	– –	– –	– –	对敌 1 体进行复数攻击
居合	(1)居合	初期	8	○	对敌 1 体进行居合斩，附加即死效果
	(2)心眼・斩	– –	– –	– –	攻击直线上的敌人
三日月斩	(1)三日月斩	初期	20	○	使一个敌人受到大伤害
	(2)丹月杀法	– –	– –	– –	使一个敌人受到大伤害
强力招来	(1)强力招来	初期	6	○	一定时间内增加自己的攻击力
	(2)来迎光临	– –	– –	– –	一定时间内增加自己的攻击力
精进	(1)精进	初期	6	×	除战斗不能外的全状态和 HP 回复・自动回复效果
	(2)喝!	– –	– –	– –	除战斗不能外的全状态和 HP 回复・同时上升
鬼雷	(1)鬼雷	25	30	○	用落雷使 1 个敌人受到伤害
	(2)鬼面	– –	– –	– –	攻击一挥区域内的敌人

▼カイ

技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
トビケラ	初期	6→7	○	变身后攻击区域内的敌人
ドルフィン	初期	7→8	×	变身后，回复己方 1 人的 HP
パンサー	初期	4→6	○	变身后，对 1 个数人进行物理攻击
ファイアーバード	初期	8→12	○	变身后攻击一定区域内的敌人

▼ジルバ

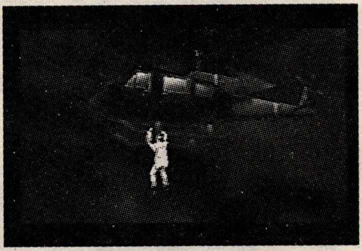
元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
愈しの舞	(1)愈しの舞	初期	8→12	○	回复自己周围同伴的 HP
	(2) 丰穗の舞	– –	14	○	回复己方全体同伴，并且使自己周围的同伴回复异常状态
スルーブレイカー	(1)スルーブレイカー	初期	8	○	回复己方全体同伴，并且使自己周围的同伴回复异常状态
	(2)レッグスカウンターブレイク	– –	8	– –	回复己方全体同伴，并且使自己周围的同伴回复异常状态
アクセルスピンキック	(1)アクセルスピンキック	初期	8→10	○	攻击自己周围的敌人
	(2)アクセルボンバー	– –	14	○	攻击区域内的敌人
魅惑のステップ	(1)魅惑のステップ	初期	5→6	○	使自己周围的敌人发生异常状态
	(2)セクシーダイナマイツ	– –	10	×	全体敌人发生异常状态
ファントムスラスト	(1)ファントムスラスト	初期	16→18	○	使敌 1 体受到大伤害
	(2)ジルバちゃんスペシャル	– –	20	○	使出自己的全部特技攻击敌人 1 体
ネリュージョンダン	(1)イリュージョンダンス	初期	10→12	○	分身攻击一定区域内的敌人
	(2)ディメンジョンダンス	– –	12	○	分身攻击一定区域内的敌人
トランプゴッズ	(1)トランプゴッズ	28	22	×	攻击敌方全员
	(2)ゴッデスストライク	– –	– –	×	攻击全部敌人，并使己方全部同伴回复 HP 和异常状态

▼レオナ

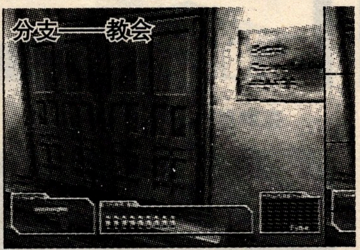
元の技名	(クラス)技名	习得 LV	使用 MP	移动	解说
贯矢	(1)贯矢	初期	5→6	○	射出具有贯通性的弓矢
	(2)トルネードショット	– –	11	○	– –
みだれ击	(1)みだれ击	初期	6→7	○	连续射击 1 个敌人
	(2)マシンガンショット	– –	12	○	连续射击 1 个敌人
武弓追旋	(1)武弓追旋	初期	8→10	×	攻击一定区域内的敌人
	(2)スターゲイザー	– –	16	×	攻击一定区域内的敌人
爆裂阵	(1)爆裂阵	初期	18→20	○	攻击一定区域内的敌人
	(2)メテオエクスプロージョン	– –	30	×	呼出陨石使全体敌人受到伤害
呼唤	(1)呼唤	初期	10→14	×	呼出小动物使全体敌人受到伤害
	(2)ワイルドフォール	– –	18	×	呼出大型动物攻击全部敌人
愈し矢	(1)愈し矢	初期	7→8	○	利用弓使范围内 1 名同伴 HP 回复
	(2)リカバリーコール	– –	10	○	使同伴 HP 回复
影缝い	(1)影缝い	初期	6→8	×	射出能封住敌行动的弓矢
	(2)シャドウキラー	– –	10	○	攻击一定区域内的敌人，并附加即死效果

BIOHAZARD 枪之恐惧

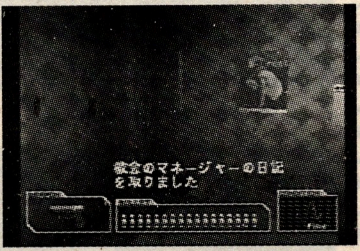
图片式完全流程攻略



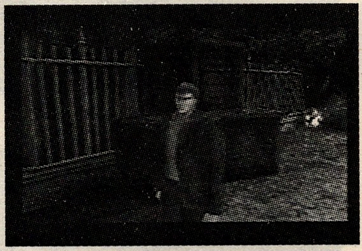
游戏开始的事件



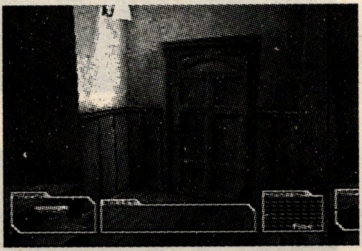
这里可以选择进入教会



从桌子上得到文件



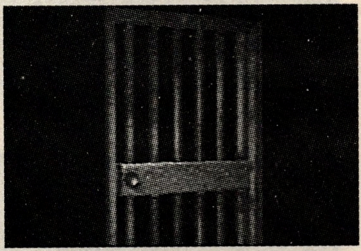
主人公是失去记忆的青年



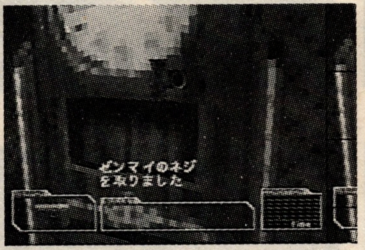
先进入右边的大门



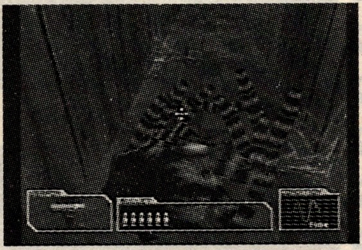
在走廊向钟表使用道具



打开左方的大门前进



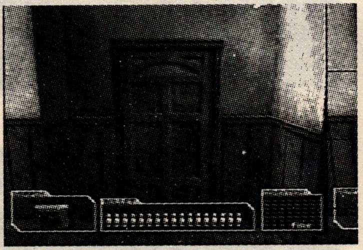
从钟的旁边得到道具



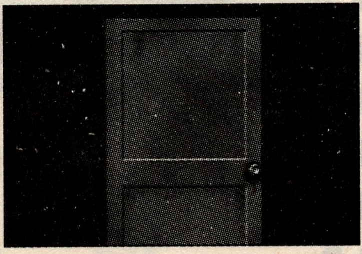
秘道中打倒毒蜘蛛



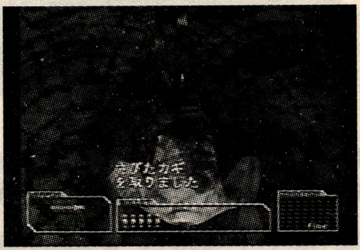
地上的尸体手中握有身份牌



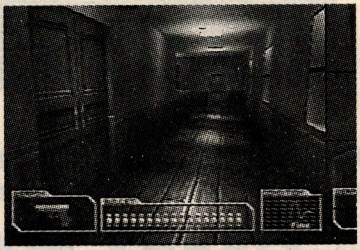
返回大厅从左边走



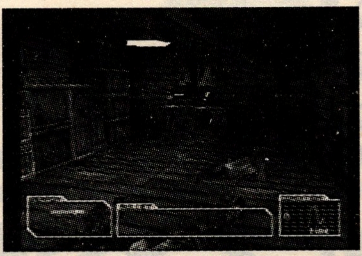
随后进入右边的大门



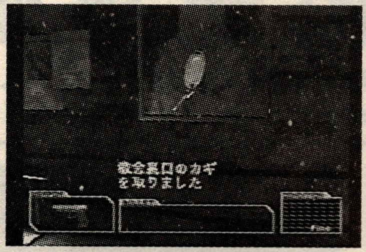
从丧尸身上得到一把钥匙

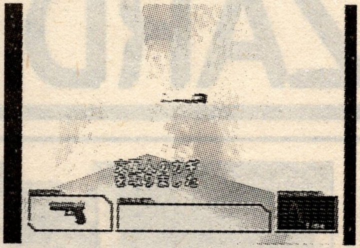


先进入这里的大门

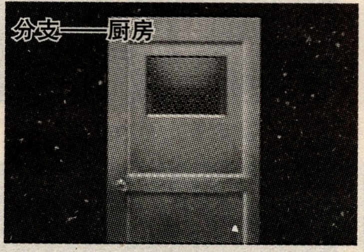


这里有大量的敌人，要小心

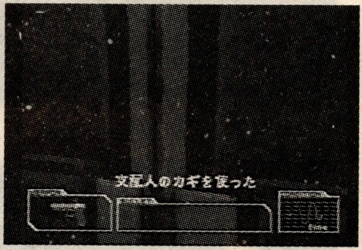

这里会得到出口的钥匙

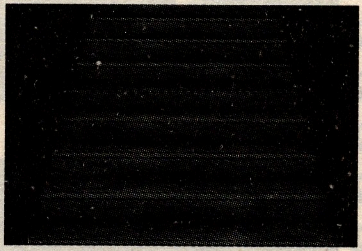

在库房深处可以得到钥匙

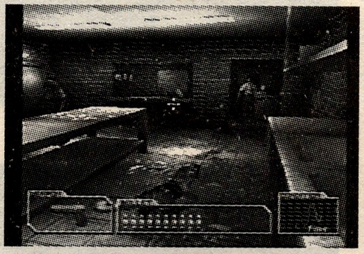

进入后要小心敌人的进攻

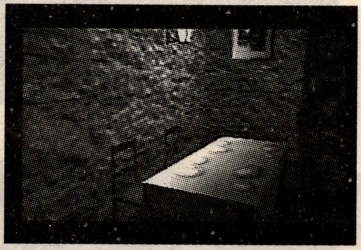


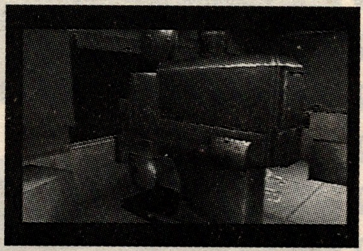
这里是进入厨房的分支

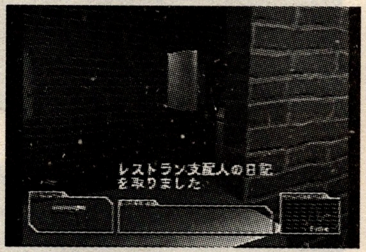

用钥匙可以打开后门


作战后应立即上二楼

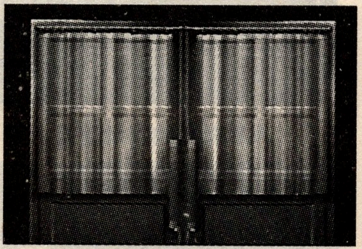

进房间后就有一场战斗

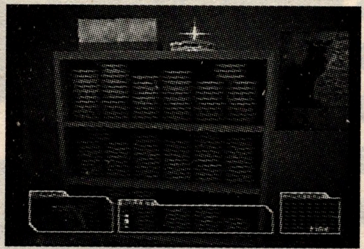

餐厅中有一场恶战

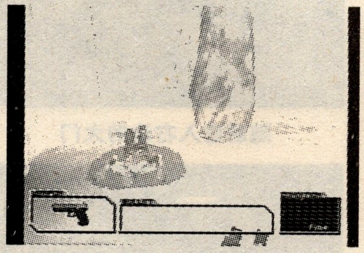

这里有缺少胶片的放映机



这是在台子上取得的文件

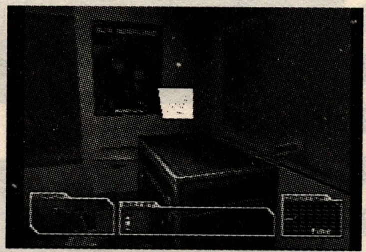

战斗后可以从正门离开


在里屋的架子上可找到胶片


冷藏库中有大量敌人

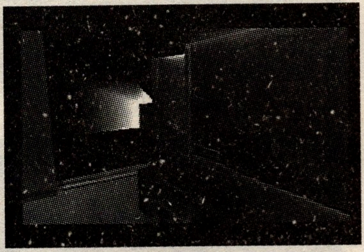


这里是进入电影院的分支


随后在放映机边有文件

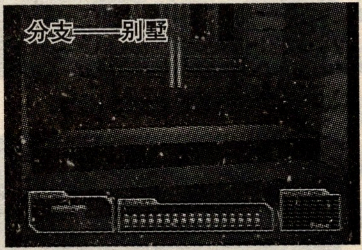
BIOHAZARD 枪之恐惧

图片式完全流程攻略

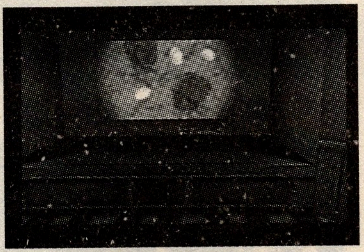

将胶片放入放映机

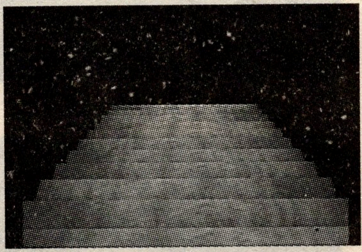


发现奇怪的公用电话

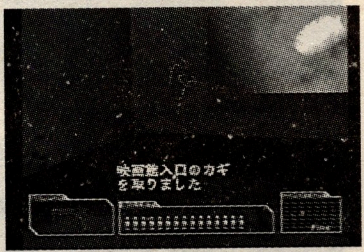


这样走就进入了别墅的分支

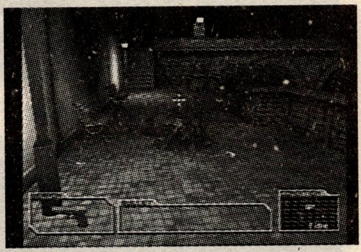

之后到一楼的观赏室

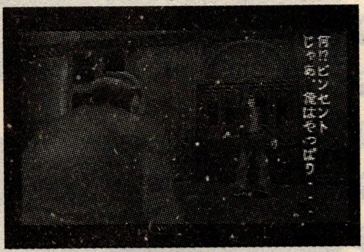

随后从台阶下到下一层


一进门就有特殊事情发生

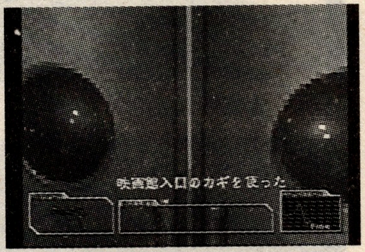


电影银幕边上有钥匙

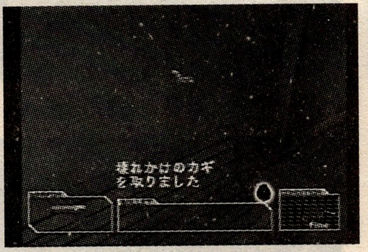

这里要与猎食者战斗



奇怪的老人说奇怪的话

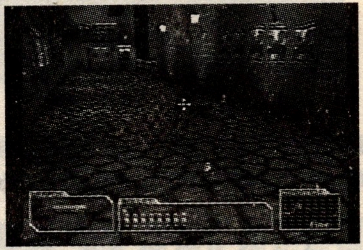


随后打开影院的正门



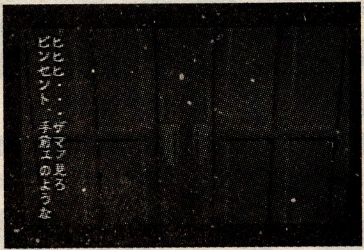
椅子上有独特的钥匙


之后先到二楼的房间

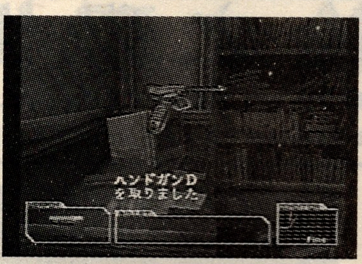

进入统一的通道



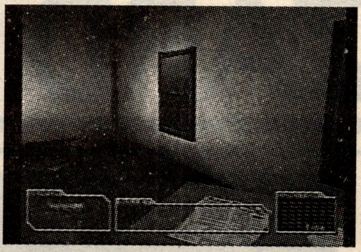
接到恐吓电话

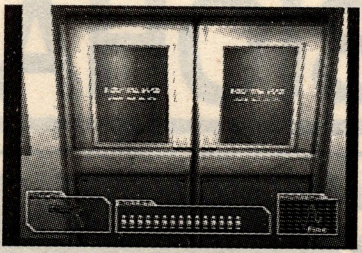


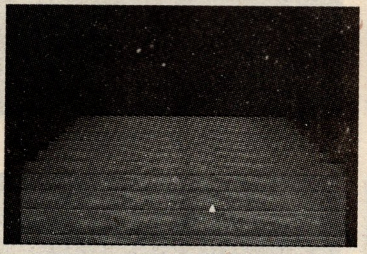
一进屋就发现门已反锁

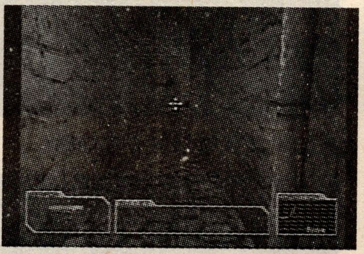


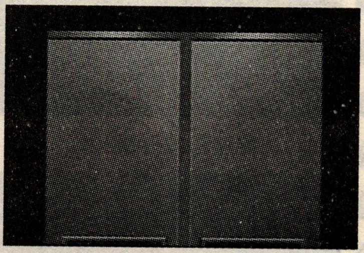
桌子上有新的武器

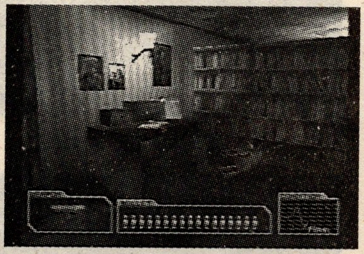

从桌子上可以得到撬棒

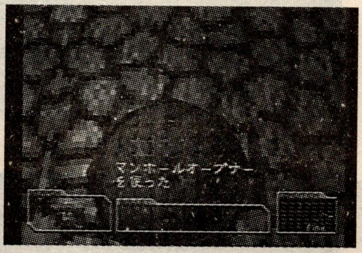

首先应该从正门进入

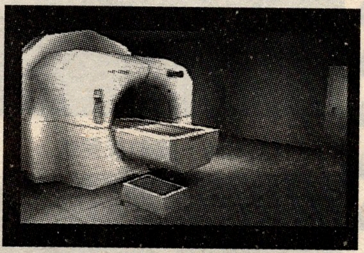

之后就可以下到一楼了

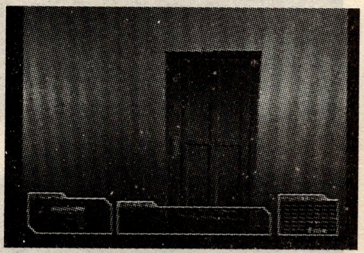

随后在窄小的走廊中战斗

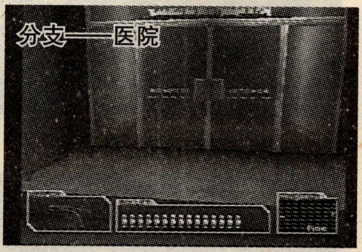

随后在第一时间进入 CT 室


下楼左转有可进入的房间

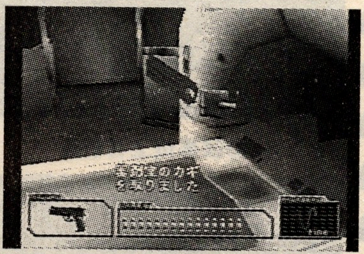

下水道井盖处使用撬棒

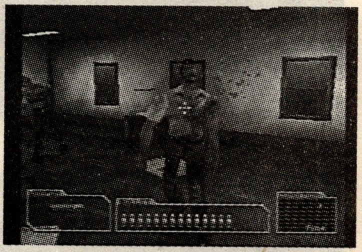

用电脑打开边上的 CT 机

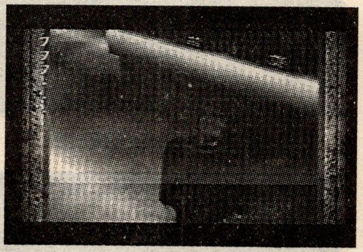

房间的最深处是书房

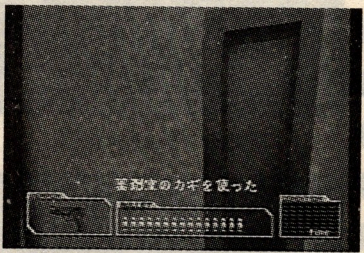


这里可以进入医院的分支


患者床板上有特殊钥匙


这里依然有大量的敌人


一进门就有特殊事件的发生

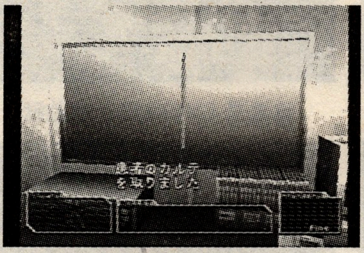

用钥匙打开药剂室

枪之恐惧 GUN SURVIVOR

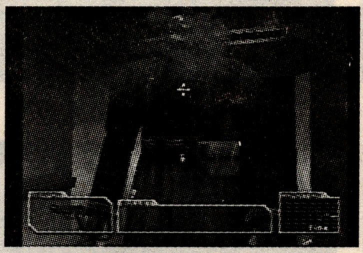
图片式完全流程攻略

BIOHAZARD 枪之恐惧

图片式完全流程攻略



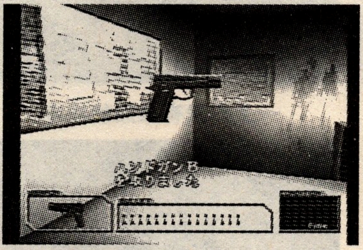
这里可以得到钥匙



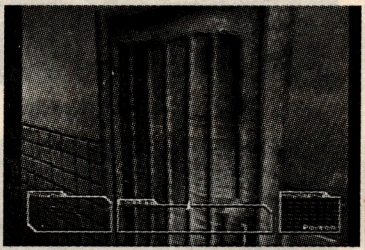
第一次与 TYRANT 战斗



在最里面的房间有问题



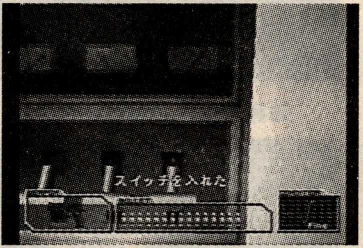
第二间房子的桌子上有武器



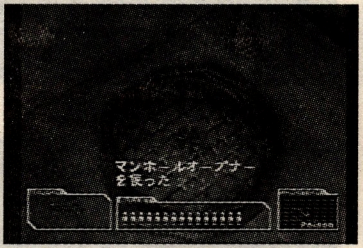
打开最里面的门就可以了



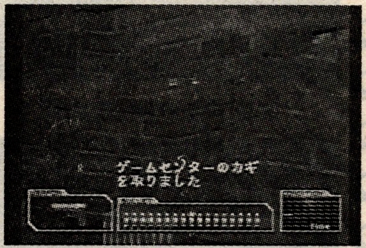
进入后立刻发生特殊事件



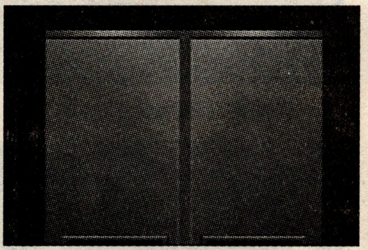
第三间房子可以打开总电源



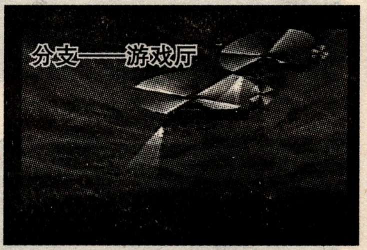
用撬棒打开下水道



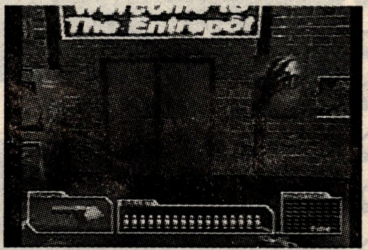
战斗后可以得到钥匙



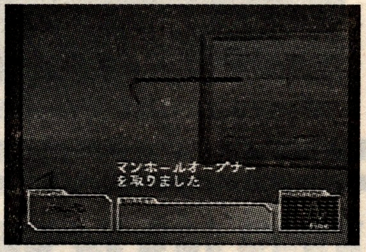
之后进入原来不能进入的大门



这里是进入游戏厅的分支



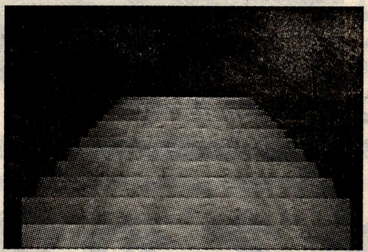
随衙打开大厅中紧闭的门



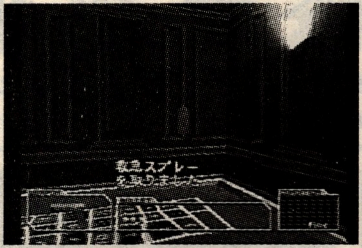
病床上有撬棒



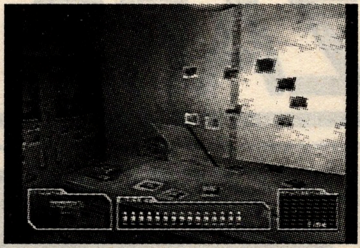
一进入就会有特殊事件发生

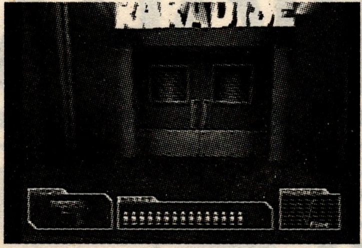


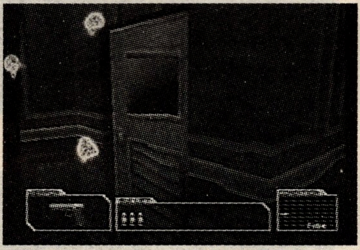
通过楼梯会来到新的区域



在赌博台上有强力药品


休息室中会有事件发生

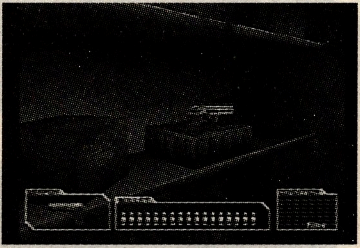

这里是 UMBRELLA 的监狱

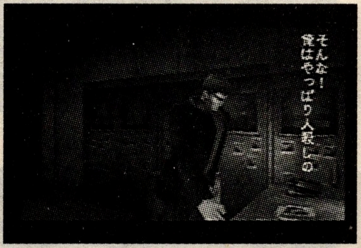

从最里侧的大门进入



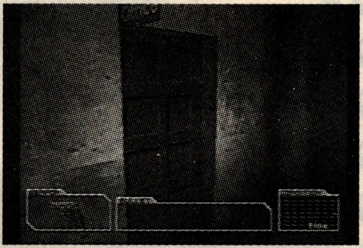
主人公在此看到了自己的相片

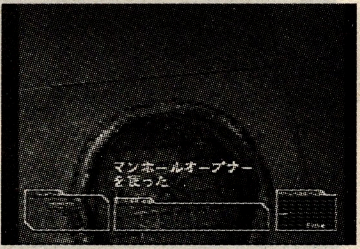

一上来就有激烈的战斗


这是书架子上的新武器

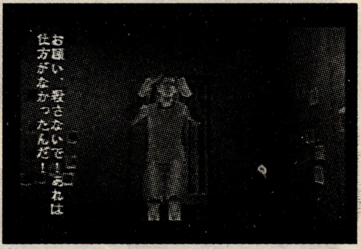


究竟是谁在暗中跟踪


胜利后进入左侧的小房间

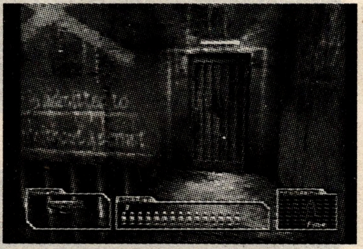


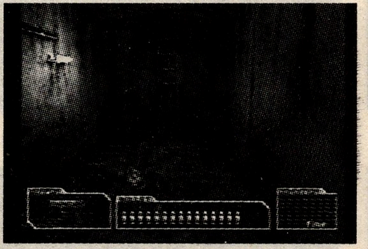
用撬棒打开下水道井盖

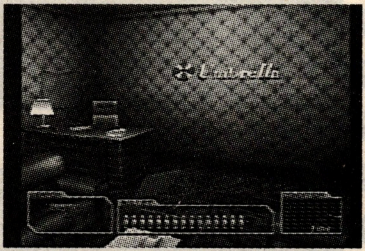


这是一个存活下来的少年


房间内存在着大量的敌人


这里属于各分支统一的通路

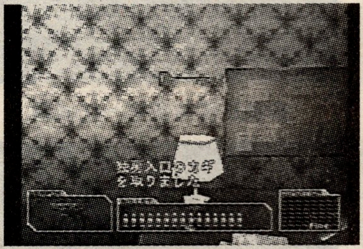

为了追上他而不得不面对战斗



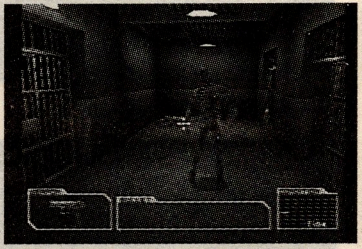
所长的房间内有我们需要的钥匙

BIOHAZARD 枪之恐惧

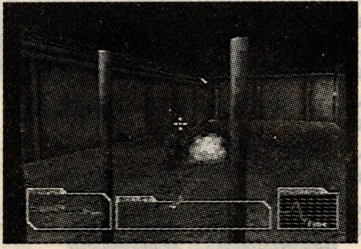
图片式完全流程攻略



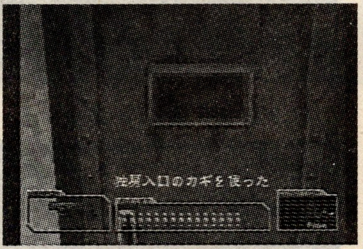
茶机上有必要的文件



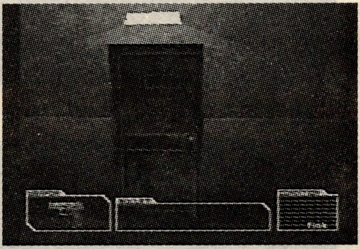
面对变成丧尸的大量犯人



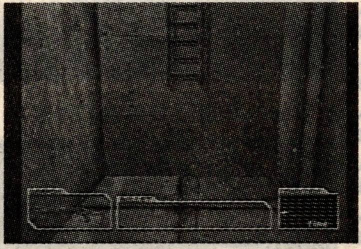
在操场上把狗消灭



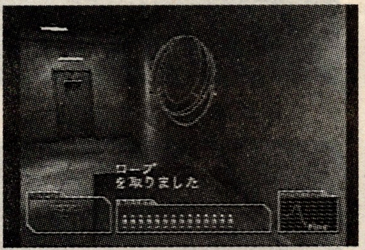
牢房被打开后，战斗来临



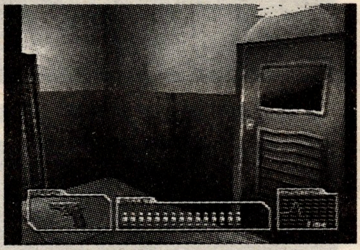
从正面的出口处离开



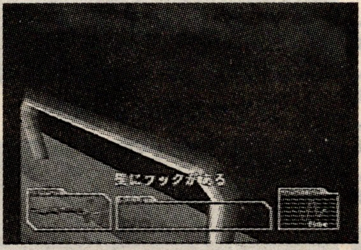
从这里可以上到观察塔



从桌子上得到绳子



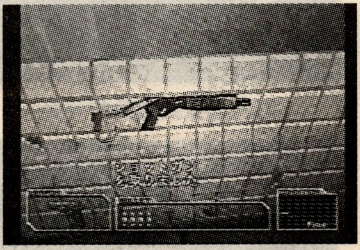
这时应该进入右边的侧门



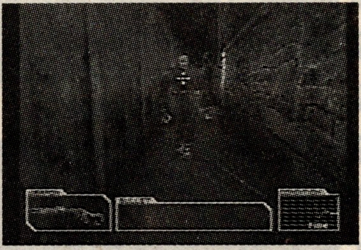
利用边上的扶手可以下到街道



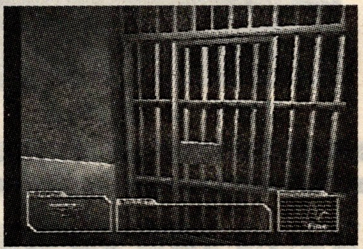
进入左侧的房间后有战斗发生



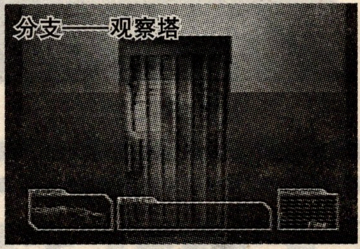
在洗澡的房间的地板上得到新武器



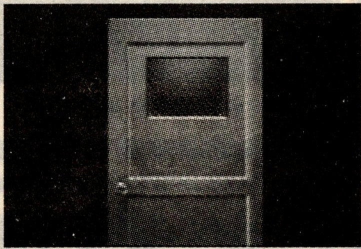
再次面对 TYRANT



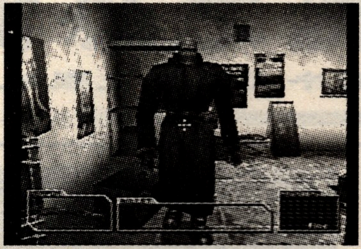
打倒敌人后进入牢房

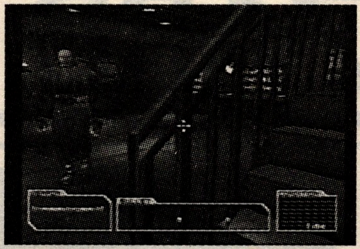


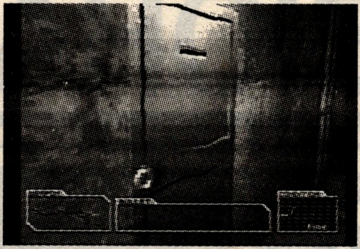
之后从正面的门离开

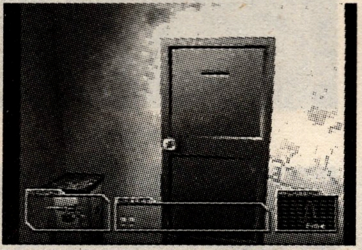


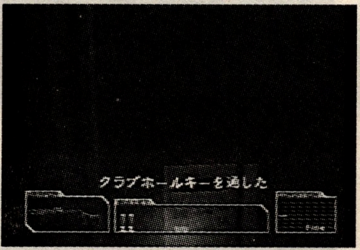
之后进入左侧的出口


将其打倒才可以继续调察


一但离开包间便有敌人来进攻

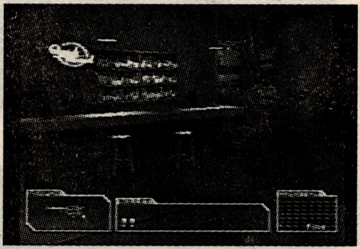

在离开前准备好一切武器

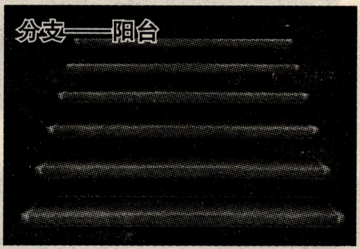

由这里可以到达新的地区



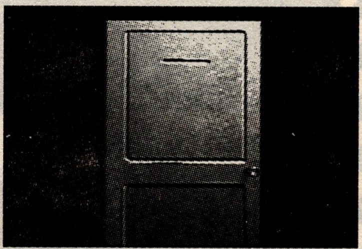
利用 VIP 磁卡可到达舞厅外边

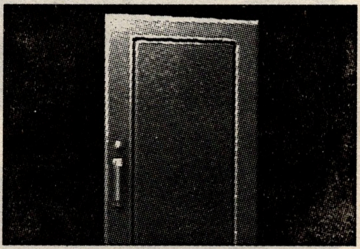

敌人数量有很多，一定要小心

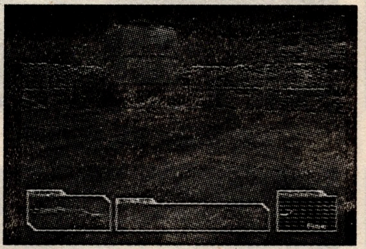

这里原来是迪斯科舞厅

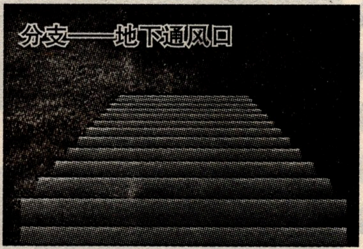


在街道中选择台阶则是另一分支

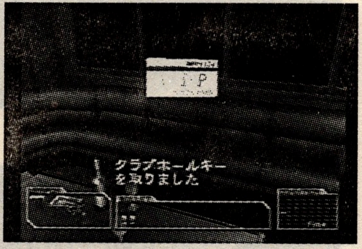

战斗解决后从这里离开


上二楼到 VIP 包间

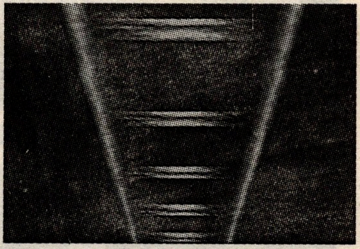

阳台上有大量敌特种兵

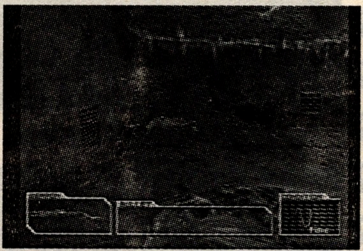


监狱中从地下逃出时则为本分支



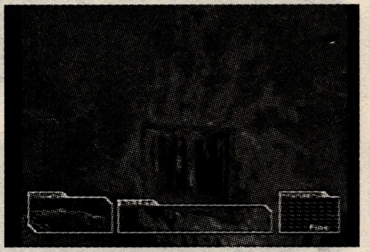
包间中有 VIP 专用的磁卡


从金属梯上离开

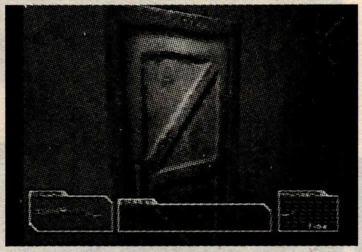

干掉两个毒飞虫才安全

BIOHAZARD 枪之恐惧

图片式完全流程攻略



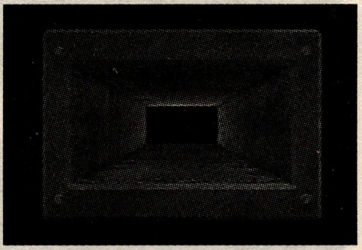
在右前方有通风管道



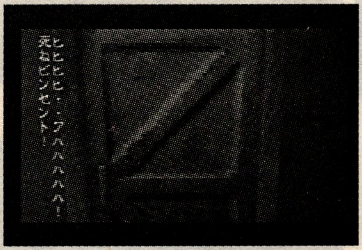
如果之前消灭所有敌人，这里便安全



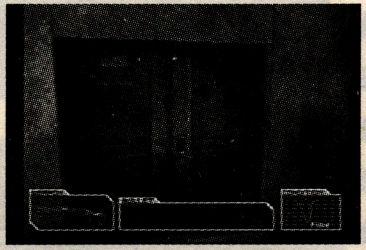
接待台上有强力左轮子弹



从管道中利用绳子到地下



刚一进入这一房间便有事件发生



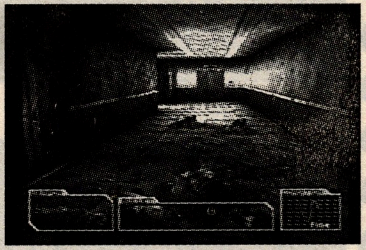
从最里面的门到大楼内部



这里的敌人十分强大，慎重攻击



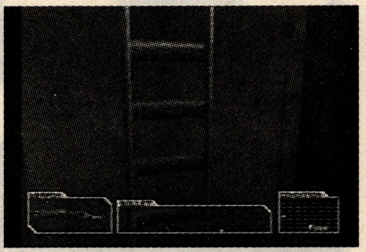
头尾都有鳄鱼进行夹击



一上来便有许多的敌人进攻



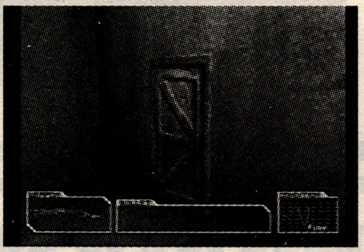
通风管道是唯一安全的地点



打倒敌人后才可以



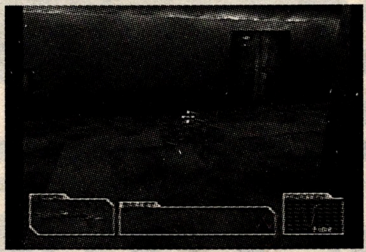
利用电梯可以逃离对方的追杀



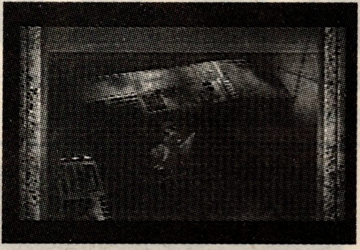
两个敌人将守在这一通路上



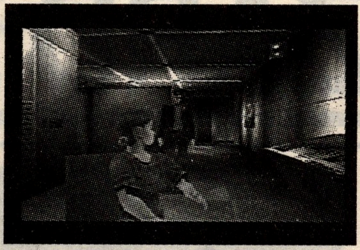
随后来到 UMBRELLA 大楼



对方是灵活的猎食者



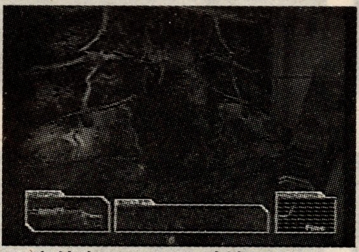
进入操作间便有事件发生



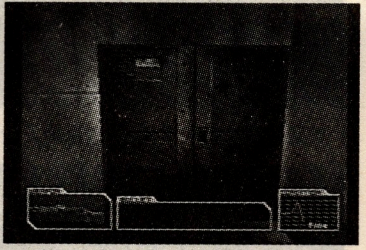
这里会见到另一个幸存者



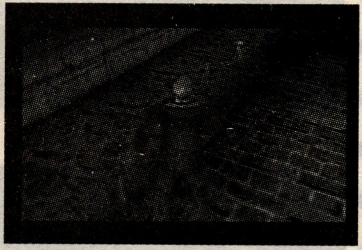
追逐兄妹两人到小河边



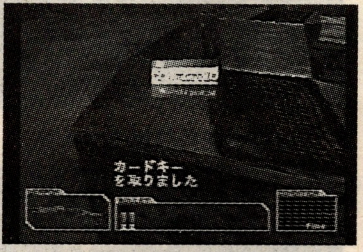
突然有 TYRANT 破墙而入



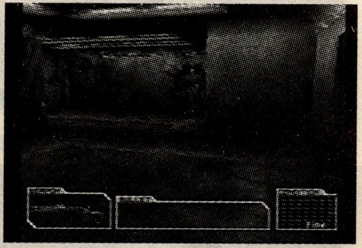
启动电梯时会有事件发生



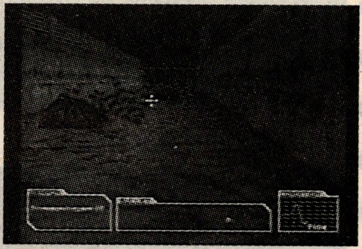
但两人从水路逃走了



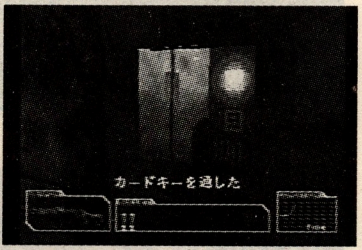
写字台的左边有专用 ID 卡



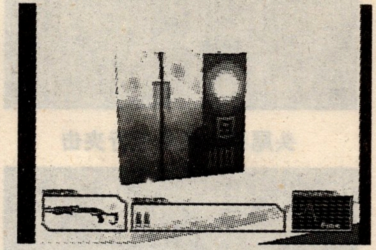
必须再一次击倒敌人才可离去



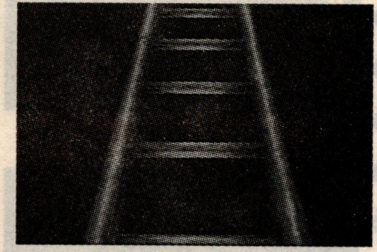
在追逐途中要小心毒蜘蛛



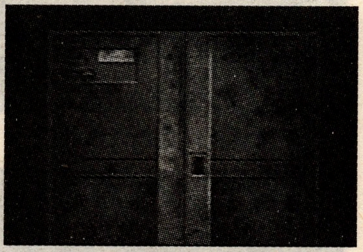
利用 ID 卡打开职员专用电梯



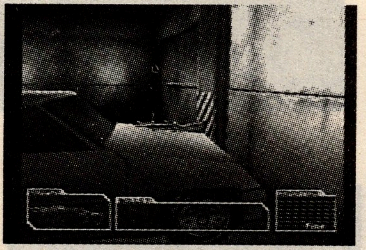
利用 ID 卡打开警备装置



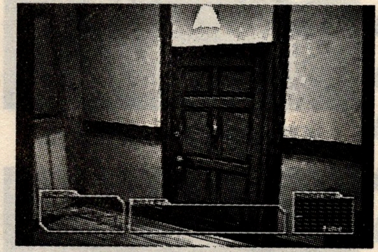
消灭蜘蛛后从右侧上垂直梯



操作间内部有声音传出



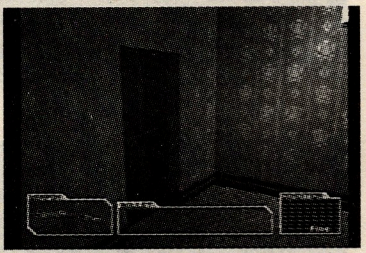
进入停车场后得到强力武器

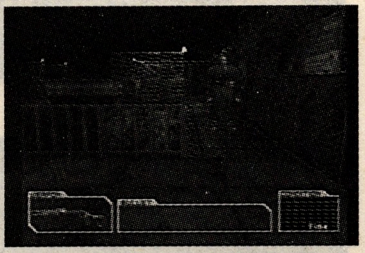


由这里进入民宅的大厅

BIOHAZARD 枪之恐惧

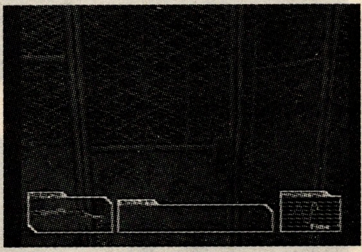
图片式完全流程攻略

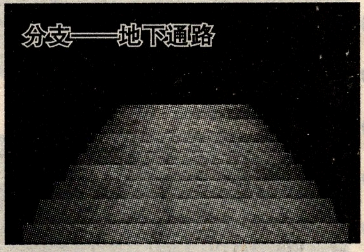

直接进入右侧的房间


离开电梯以后会遇到大量的敌人


这里有大量的 TYRANT 出现

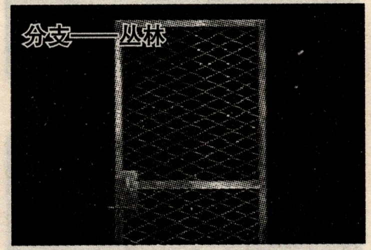

在衣柜的里面有小女孩的声音


进入此门后会有三个分支出现

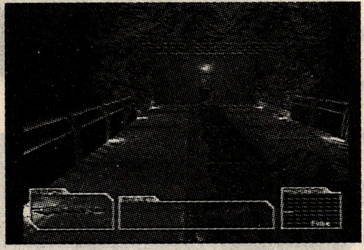


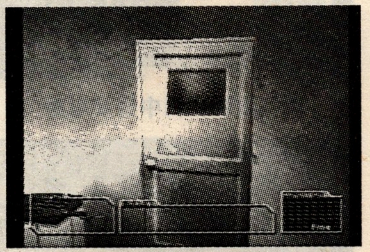
从地下走的难度较高

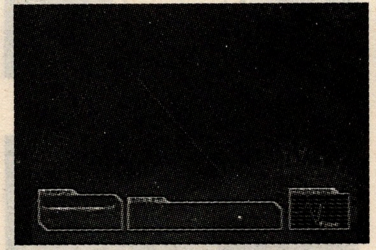

这时房前的栅栏门会打开

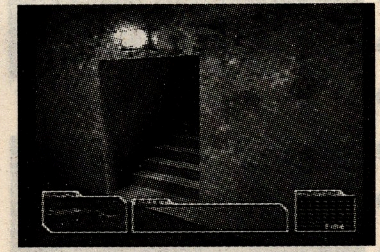


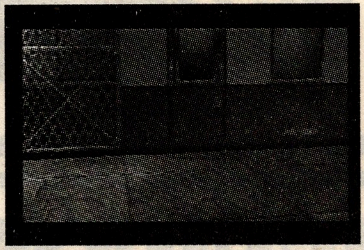
丛林的分支难易度不高

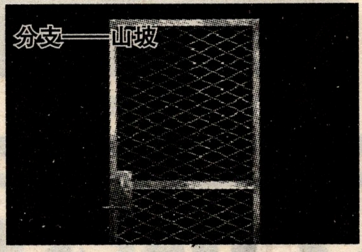

大量的猎食者将会出现


打开电梯控制室的房门

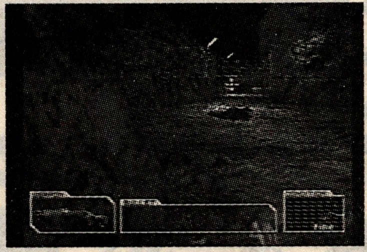

只不过一定要小心远红外瞄准


到达这里的出口便安全了


这时会有电梯开来

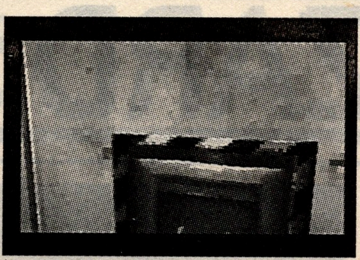


从山坡上前进，这一分支难度最高

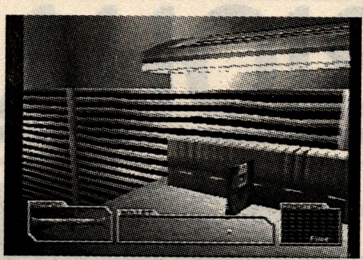

这里是统一的通路



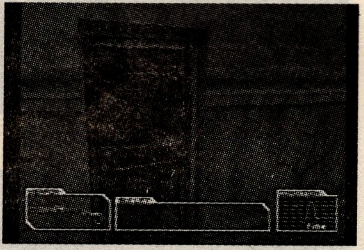
一进门会有大量的狗来进攻



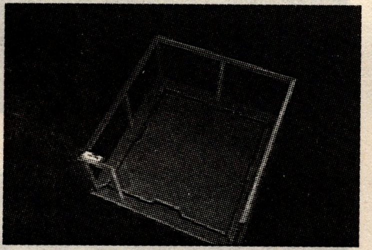
把闸门拉下才能打电源



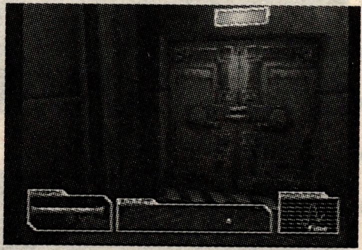
从桌子上取出启动光盘



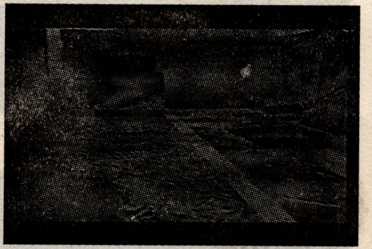
选择右侧的门是正确的



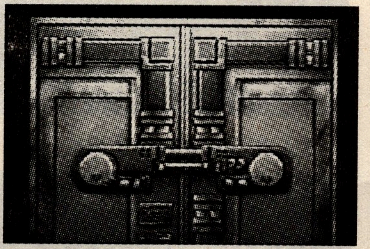
利用升降机到下一层



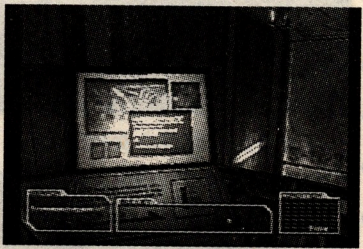
随后到外侧的大门里



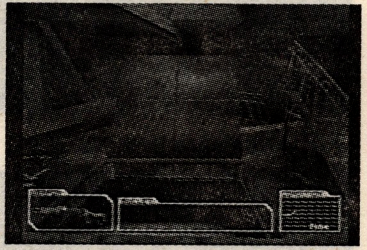
一进大厅就有事件发生



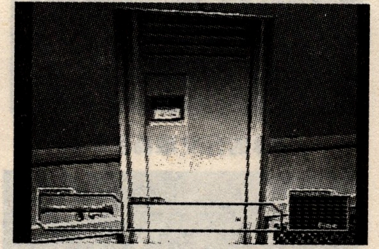
首先应该进入的是里侧的大门



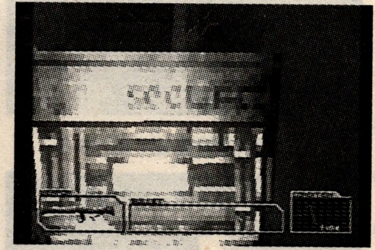
找到电脑平台并输入光盘



根据声音的来源到地下去



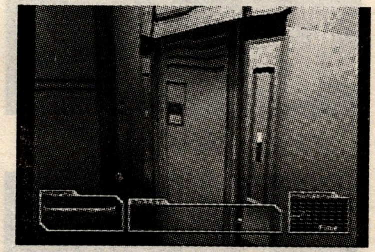
在这里应进入管理室内



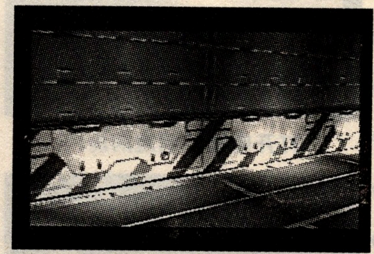
回到里侧大门中摁动电源



首先应该进入管理室



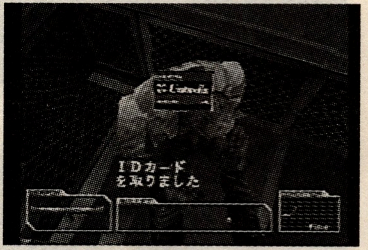
管理室的最深处有敌人出现



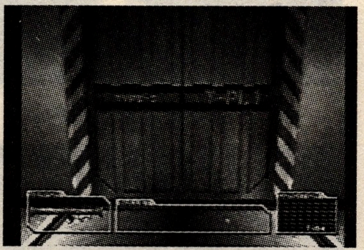
这时活动甲板将会升起

BIOHAZARD 枪之恐惧

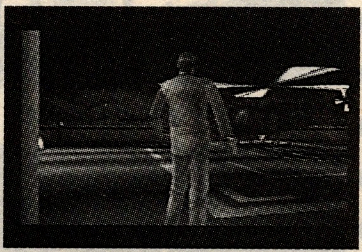
图片式完全流程攻略



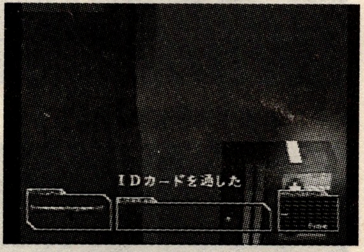
从社员的尸体上得到 ID



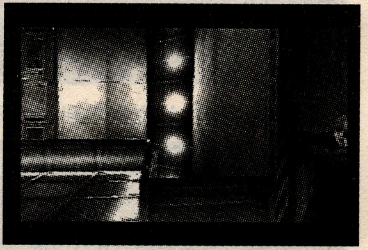
获胜后向更深处进发



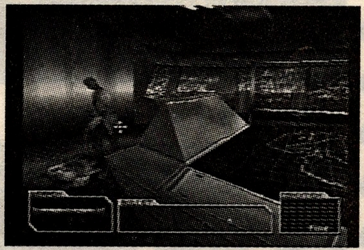
本次的侦察任务是 LEON 委托的



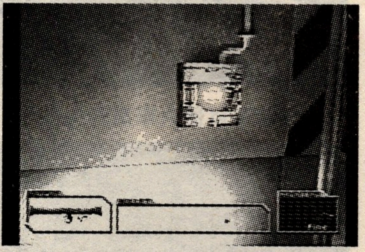
利用 ID 可以打开通往内部的门



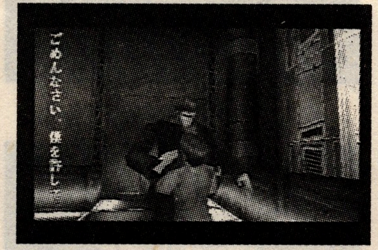
一进门就会有事件发生



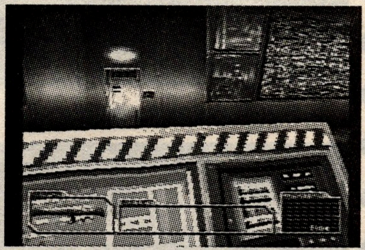
随后应马上进入主控室



打开电源可以来到内部



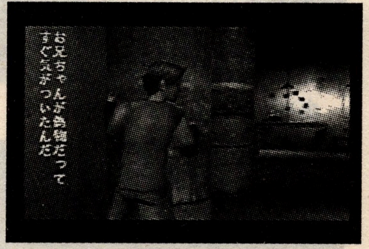
抓紧时间救出了少年



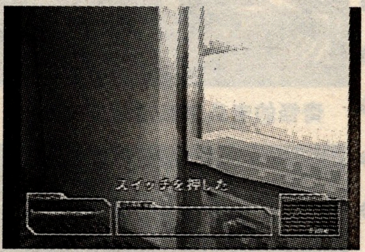
利用电脑打开基地内部电源



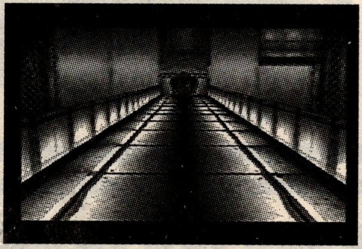
这里是 B. O. W. 的仓库



通过少年的帮助主人公恢复了记忆



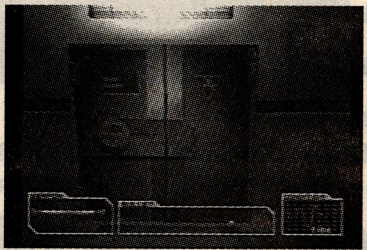
打开电源将会有极密研究室出现



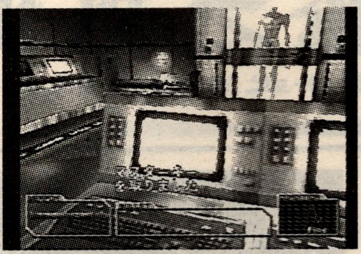
迎面走来超强力的对手

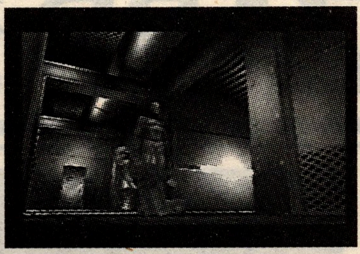


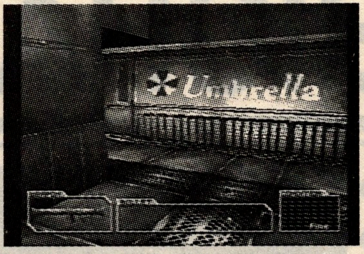
原来主人公是 LEON 的好朋友



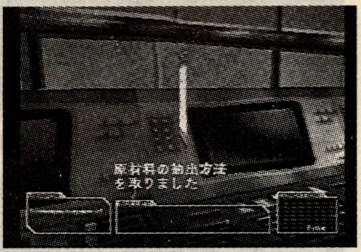
这里的大门从外观上看就与众不同

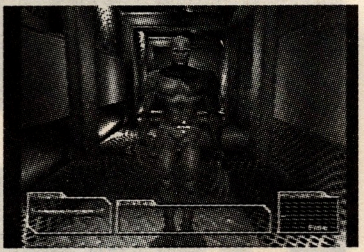

电脑控制台前可以得到钥匙

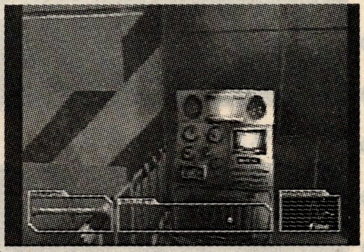

强力的 BOSS 第一次登场

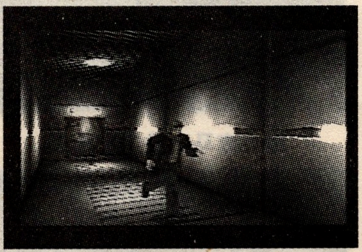


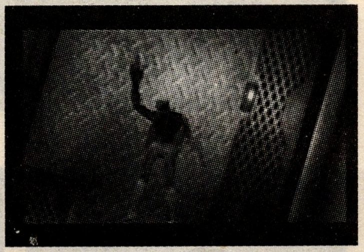
到达 UMBRELLA 的火车站

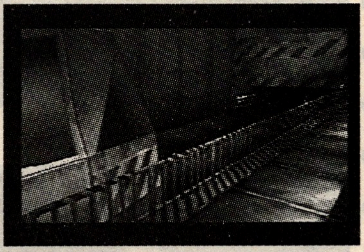

边上的操纵台上有重要文件

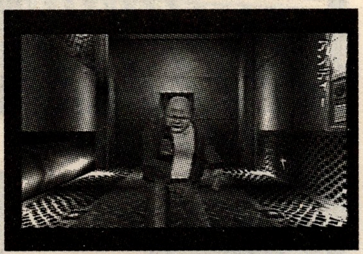

狭窄的通道使作战变得不利于我方

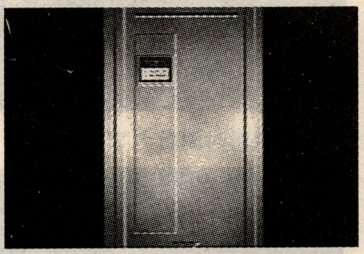

应先开启右方的闸门

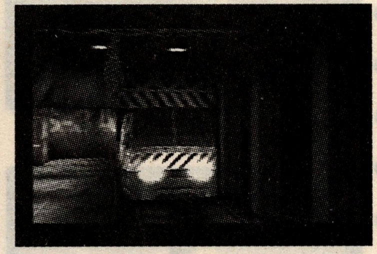

一离开房门就有事件发生

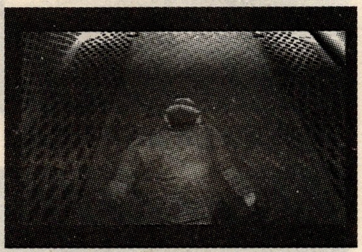

被击倒的 BOSS 开始了变身


这样就可以使火车离开主基地


奇怪的老头竟然是敌方的角色


由现在开始进入 5 分钟倒计时


经过短时间行驶，火车来到小岛上

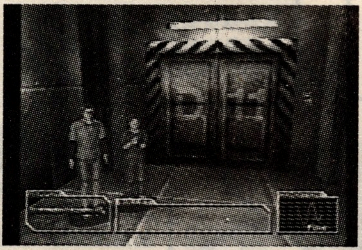

随后老头被放出来的 BOSS 杀死

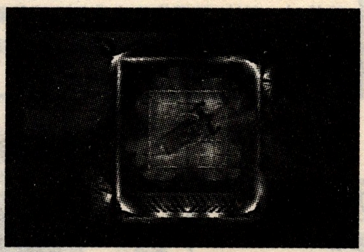

不要理会由牢房中放出的丧尸

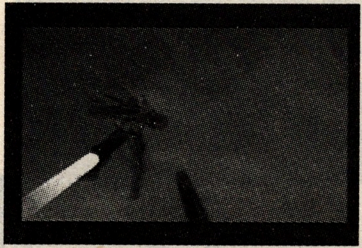

兄妹两人冲向大门口

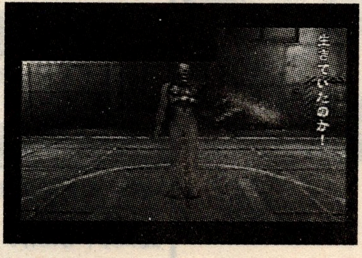
BIOHAZARD 枪之恐惧

图片式完全流程攻略

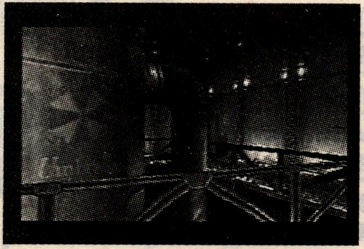

在这里要作最后一战的准备

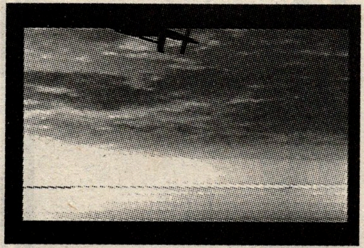

胜利后乘坐直升机离开小岛

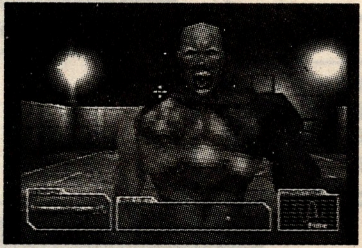

主人公用导弹将其消灭



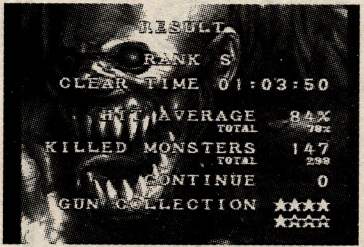
再次变身的 BOSS 出现在平台上


小岛内部的基地开始爆炸


游戏到此正式结束

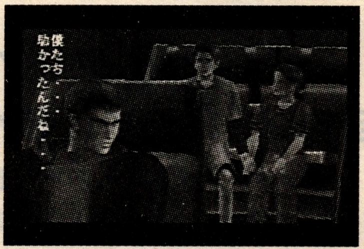

战斗中要小心对方的近距离攻击


这里的研究基地化为灰烬

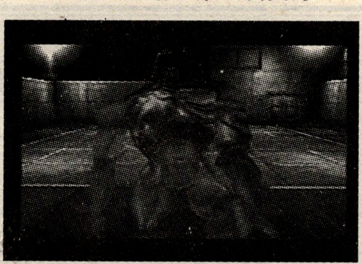


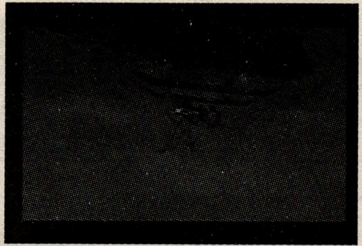
字幕以后会有评价出现

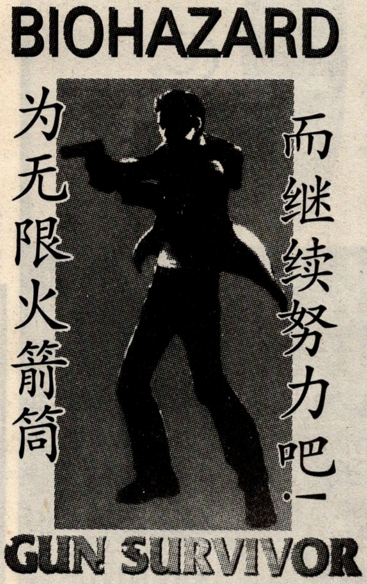

BOSS 开始了第三次变身

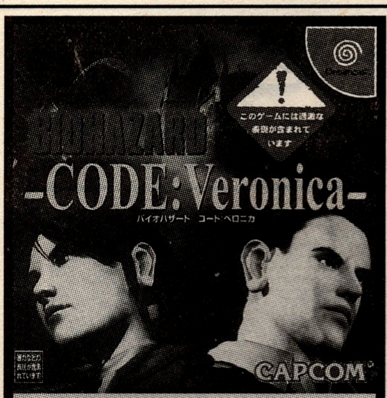


兄妹俩原以为逃离了危险

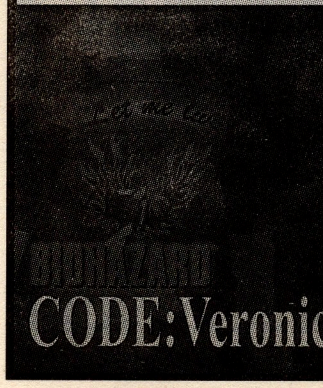

这次对手的体力比前两次要低


BOSS 原来一直跟随着飞机





生化危机 Veronica CODE



完全攻略

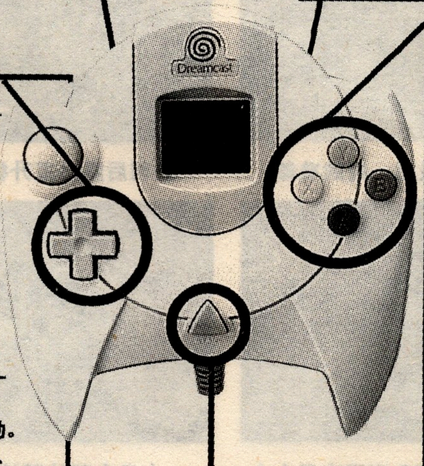
基本操作

L键

改变瞄准目标：在按着L键进入准备攻击体势时，再按L键便是将瞄准目标转移到另一敌人身上；当是用瞄准器之时，按L键则是改变瞄准时的放大倍数。

R键

准备攻击姿势：按着R键便会进入准备攻击姿势，再按X键便会攻击。（只限已装备了武器之时）



方向键

移动

上=前进

下=退

左=左转

右=右转

ANALOG操纵杆移动

若选择了方向键，便不能作任何移动。（上=前进、下=退、左=左转、右=右转）

A键

解除、跑(DASH)按着A键再将方向键向前推便是跑；按着A键再将方向键向后拉便是108度转身。

B键

转换至 STATUS 画面进入 STATUS 画面

X键

决定、动作实行调查、开门、攻击、爬和降下等动作。

Y键

MAP键开启MAP画面

STAART

转换 OPTION 画面打开 OPTION 画面。当播放着 MOVIE 或进行 EVENT 之时，按 START 便是将片段或情节跳过。

特别讲座

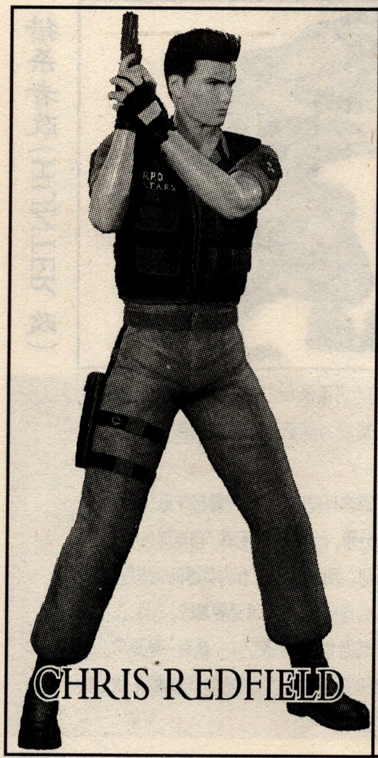
NORMAL、EASY 与 VERY EASY 之间的分别



在游戏开始之时，玩者可以选择3种不同的难易度进行游戏，它们分别是“NORMAL”、“EASY”和“VERY EASY”，以下便是3种不同难度在游戏之中差别：

NORAML	EASY	VERY EASY
最基本的游戏设定	所取得的弹药数目是 NORMAL 的两倍	所取得的弹药数目是 NORMAL 的两倍
	在道具箱之中有回复道具	敌人变弱
	所取得的色带数目是 NORMAL 的双倍	在道具箱有强力武器
		人物的体力是 NORMAL 的两倍
		回复道具有双倍效果
		无限色带
		在道具箱之中有回复道具

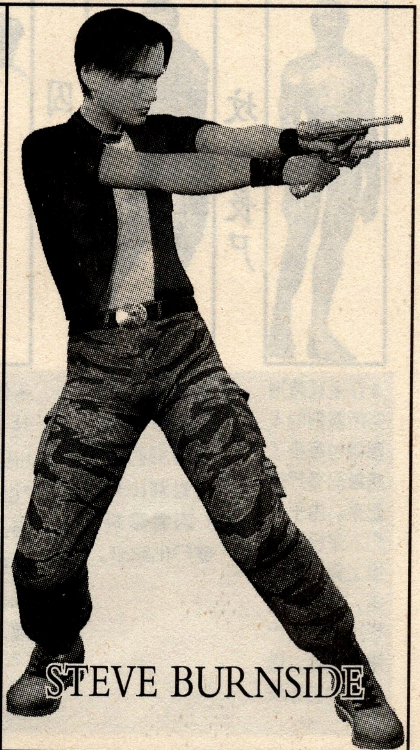
登场人物介绍



CHRIS REDFIELD



CLAIRE REDFIELD



STEVE BURNSIDE

年龄:25
性别:男
血型:0
身高:181cm
体重80.5kg

本集的另一名主角，同样也是S.T.A.R.S.成员之一的硬汉子。

对各种武器的使用以及操纵战斗机样样通晓，在故事中因收到LEON的通知而前往洛福特岛救CLAIRE。

年龄:19
性别:女
血型:0
身高:169cm
体重62.4kg

CODE: VERONCIA的主角之一，好奇心旺盛的女子大学生。

从RACCOON市的惨剧中生还后，虽然潜入了欧洲找寻哥哥，但在那里却被敌人捉住，转送到洛福特岛的监狱。平常的兴趣是玩电单车。

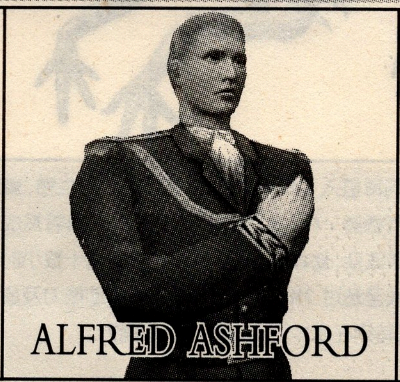
年龄:17
性别:男
血型:AB
身高:173cm
体重67.5kg

被带往洛福特岛的囚犯之一，爱出风头，对亲人抱有强烈的不信任感。

STEVE在监狱受到神秘的轰炸时逃狱，途中遇上了CLAIRE并开始一起行动。



ALBERT WESKER 艾拔 域斯加



ALFRED ASHFORD



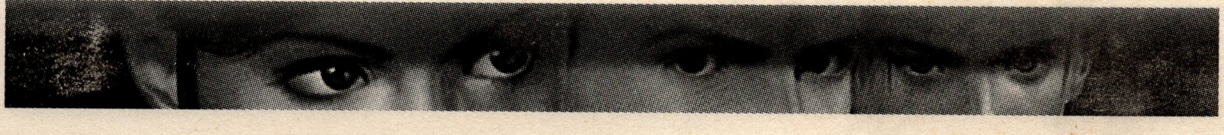
ALXIA ASHFORD 艾莉丝雅 亚斯霍特

年龄:38
性别:男
血型:0
身高:183cm
体重84.5kg

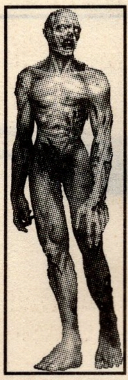
曾经是S.T.A.R.S.小队长，但其真正身份是UMBRELLA派出的工作员；本来他已被TYRANT所杀，这次却再度出现在孤岛之上，力量更大幅提高，变成了继UMBRELLA之后的另一心腹大患。

以性格冷酷而广为人知的UMBRELLA一员，身份为洛福特岛刑务所所长。对于自己的祖父是UMBRELLA创办人之一而引为自豪，对妹妹艾莉丝雅更拥有一种超乎亲情以上的感情存在。

ALFRED的新妹妹，天生的天才，10岁就因为完成了大学的课程而受到UMBRELLA的赏识；虽然一直以来都被传是和哥哥ALFRED一起住在孤岛，但见过她的人却少之以少。

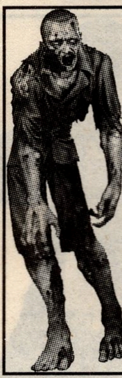


登场怪物介绍



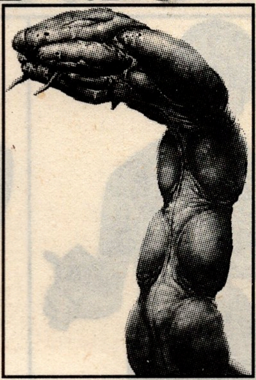
坟场丧尸

▲在洛福特刑务所服刑的人都因为感染了病毒而丧尸化起来。由于他们本来已经是被土葬了的尸体，身体的腐烂比其他丧尸来得显著，因此生命力亦较低。



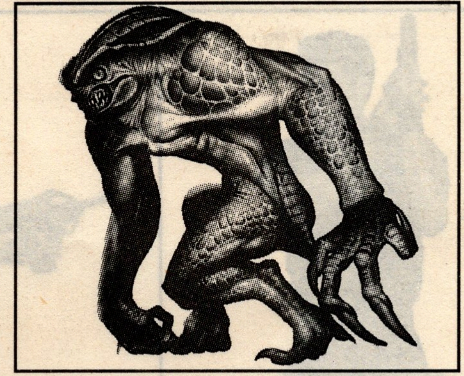
囚犯丧尸

▲那些收容在洛福特刑务所的囚犯们，都被泄漏出来的T病毒感染而丧尸化起来。



GULP WORM 砂虫

▲借着虫的遗传因子改良并且注射入T病毒，是UMBRELLA制造出来的"GRAVE DIFFER"B.O.W.版。平常虽然会潜伏于泥土内，但当有猎物经过附近便会钻出来将猎物吞噬。



猎杀者改(HUNTER改)

▲某个组织用自己的方法取得UMBRELLA公司所制的猎杀者HUNTER，然后以其情报为基础开发出来的新品种猎杀者HUNTER改。

由于是在很短时间内开发出来，外表看起来和UMBRELLA公司所制的几乎没有分别，但可以利用配件"自走型感应器"来控制HUNTER改的行动，因此可以说，作为兵器的完成度来说，它们是比UMBRELLA公司制的HUNTER还要高的。另外，在投入了洛福特岛这作战区域的HUNTER改之中，选有一些是爪上有着毒性、称为"SWEEPER扫荡者"的类型他们利用其毒爪，就如其名字一样的去"扫荡"敌人。

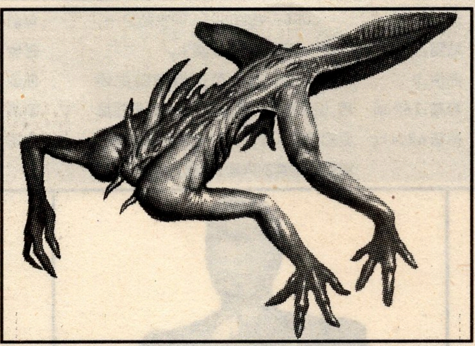


BANDERSNATCH

UMBRELLA制造出来的新型B.O.W.，一只只有单臂的怪物。

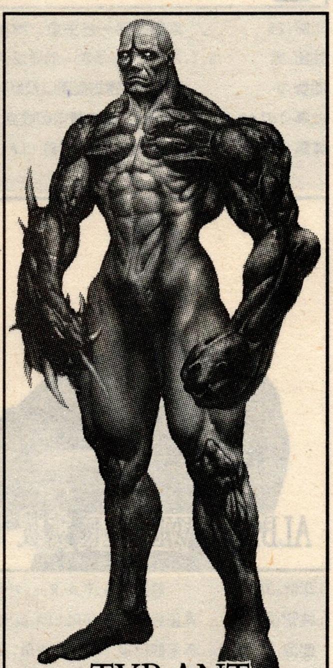
当有很高实用性的TYRANT完成后，经进一步研究，这正是最新的量产型的试作版。

其异常发达的右腕能自由地伸缩，既可利用这特徵作出巧妙动作一口气拉近与目标之间的距离，亦可以从远距离伸出手腕攻击，这一次相信是为了实战训练及收集数据而投入战场的。其开发代号BANDERSNATCH来自小说"爱丽丝梦游仙境"内一只怪物的名字，其名字有"要抓住BANDERSNATCH比抓住时间更难"之意。



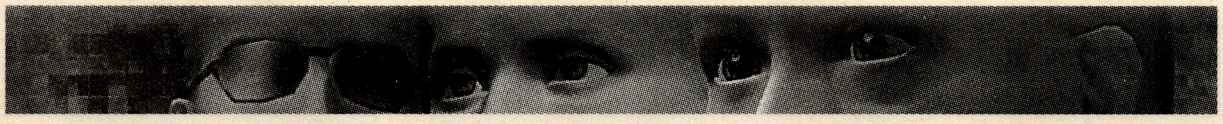
ALBINOID

将T病毒植入SAKAMANDER基因而成的生物，就如普通两栖类一样，ALNINOID的身体会随着其成长而不断改变，幼体时虽然很细小，但只需十数小时便能成长至超过2M。拥有水陆两用的移动能力及放电能力，特别在水中更能发挥出这种能力。



TYRANT

以成年人男性的身体为基础植入T病毒，再加上强化、改造遗传因子等技术而创造出来的究极B.O.W.。在游戏中登场的TYRANT是同洛福特岛所保管的量产型。



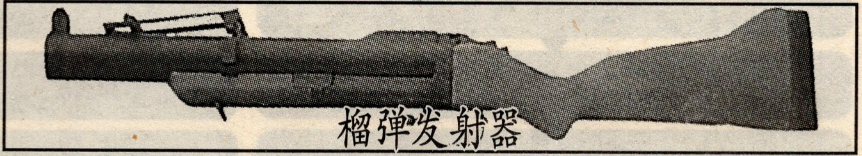
登场武器一览



手枪 HANDGUN

GLOCK17

使用 9MM×19 子弹的大型手枪，手持的武器。



榴弹发射器

M79 榴弹发射器

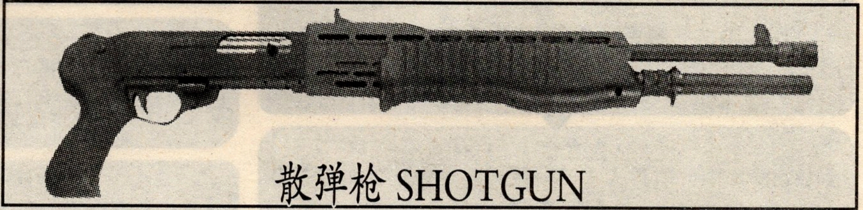
能使用各种 40MM 的子弹的武器，基本上能发挥针对不同敌人而采用不同弹药的攻击方式，但射程较短及成抛物线状，不太适合用来攻击来自上方的敌人。



手枪 HANDGUN

BERETTA M93R

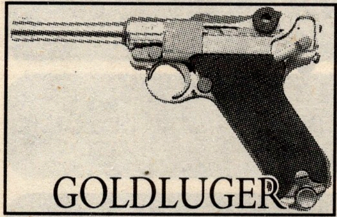
使用 9MM×19 子弹的意大利制手枪，是 CLAIRE 在游戏开始后第一支取得的枪械。



散弹枪 SHOTGUN

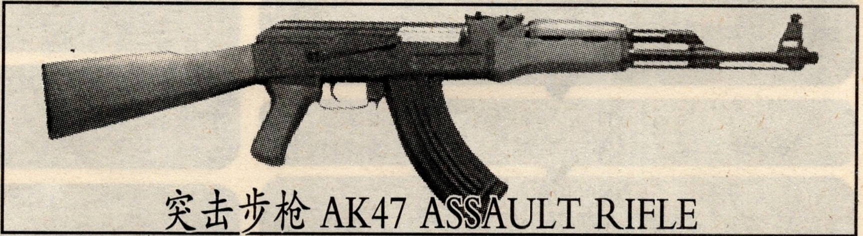
SUBASS12

为军用而开发的 COMBAT SHOTGUN，能够使用 12GAGE SHOTSHELL，区域性攻击的专家，面对大群敌人时最适合用的武器。



GOLDLUGER

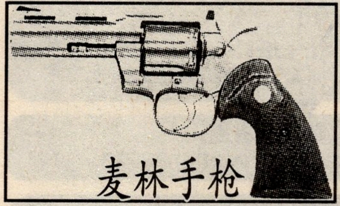
枪柄上刻有细致花纹的手枪，使用 30MM 的 LUGER 弹，在主线的故事中只有 STEVE 拯救 CLAIRE 一幕中用过，其余时间只以道具方式登场，会占用两格道具位置。



突击步枪 AK47 ASSAULT RIFLE

AK47 ASSAULT RIFLE

继 BIO 3 的 M16 之后，这一次的突击步枪是使用 7.62MM 子弹的的旧式苏联制枪械 AK47，其连射速度高，但独立每发的威力则较为有限。



麦林手枪

COLTPYIHON.357MAGNUM

美国制的 REVOLVER 手枪，使用 357 麦林弹，游戏中能取得的最强武器之一。

改良版手枪 CUSTOMIZE HANDGUN M93R



装备了手柄 STOCK 的 M93R，能够使用三连射模式，会消耗 3 倍弹量，但攻击力确实提高了不少。

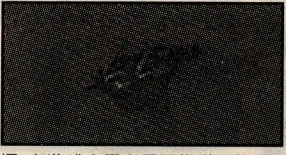
狙击步枪 SNIPER RIFLE Martin－MR7M93R



美国制 BOLD ACTION RIFLE

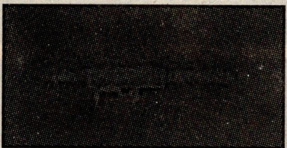
第一次在 BIO 系列中登场的枪种，可在远距离狙击敌人的优良武器，瞄准时会进入主观视角的瞄准画面，更能以 L 健调整放大率。

M－100P 手枪



一种藏弹量为 100 发的手枪，连射能力及威力都介乎于机关枪与普通手枪之间，由于是以双枪的形式登场，在游戏中需占用两格道具位置。

火箭炮 ROCKET LAUNCHER



被谓为迫击炮的火箭发射器

几乎任何东西都会在其一击之下灰飞烟灭的究极武器，然而在游戏中只有满足特殊的条件才能取得，正常来说不会在游戏中出现。

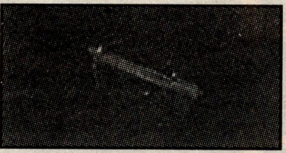


半自动机关枪 SUBMACHINE GUN

INGRAM M－10

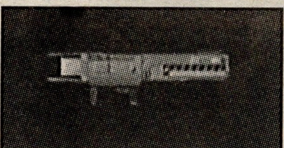
使用 38 口径半自动机关枪 DOT380 弹，在游戏中就只有 STEVE 用过一段短时间，虽然连射速度极快，但威力相当低。

弩



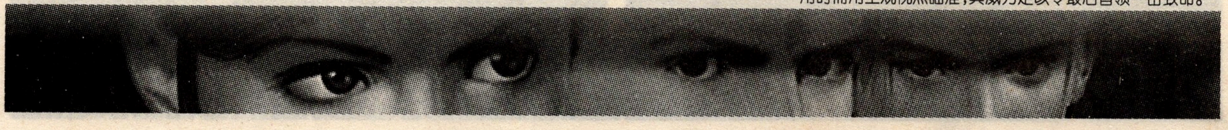
易于使用的武器，能快速地连续射出，但因为本集的箭每次只射一支（BIO2 是 3 支的），实际上威力不大，不过若将箭强化成火药箭则能令攻击力大幅提升。

线性冲击炮 LINEARLAUNCHER



对 B.O.W. 线性发射器

UMBRELLA 公司为了镇压暴走的 B.O.W. 而开发的最新武器，本集新增的究极武器，使用时需用主观视点瞄准，其威力足以令最后首领一击致命。



基本流程攻略

RM000 囚犯管理室
◆游戏开始→装备打火机后离开囚室

RM003 守卫塔前广场
◆初遇 STEVE→取得手枪

RM009 作业室
◆进入作业室时放下随身所有金属物品

RM004 监视室
◆EVENT 结束后调查办公桌取得"鹰之纹章"并开动房内角落的仓库闸门开关→离开作业室时暂时将纹章放进保险箱内

RM008 断头台前广场
◆开动仓库闸门取得灭火筒→调查断头台下方取得"南京锭之键"

RM002 坟场
◆以灭火筒将货车的火扑灭取得手提箱，调查箱子上方→取得特殊金属 TG－01

RM005 囚人栋前通道
◆以南京锭之键打开通往断头台前广场的捷径

RM009 作业室
◆先后在 3D 复制器前使用鹰之纹章及 TG－01 制成"特殊合金纹章",并带同空灭火筒离开

RM003 守卫塔前广场
◆使用特殊合金纹章打开通往铁桥的门

RM100 铁桥
◆推动箱子来制造可攀上的通道

RM100 公邸前庭
◆取得大门外空地上的海军之证

RM102 公邸大堂
◆在电脑输入 NTC0394 作密码打开通往会议室前走廊的通道

OPTION RM103 洗手间
◆装备打火机避免蝙蝠袭击→取得房间内上了锁的珠宝箱(暂时不能打开)

RM105 放映室
◆CG 片段后进入隐藏房间→取得地上的"操舵轮"

RM108 秘书室
◆整理物品道具→放下海军之证空灭火筒及 M－100(若有带着时)

RM102 公邸大堂
◆经正门离开时 STEVE 求救

RM105 放映室
◆大荧幕后的机关输入 C 及 E 后按决定掣将 STEVE 救出

RM113 公邸停泊所
◆使用操舵轮进入潜水艇

RM114 潜小艇内
◆取得 SIDEBAG 将手持道具上限增加至 10→开动潜水艇到达 RM400

RM402 货仓
◆乘房间内的电梯到达 2F→操作吊臂将 1F 房间左上方的货物吊起→回到 1F 开动原本被货物阻着的电掣→取得"生化危机卡"

RM308 警备室前走廊
◆沿原路回到公邸及训练所的分支处并进入训练所

RM313 准备室
◆取得弩之后发生生物实验室 EVENT

RM308 准备室前走廊
◆以"生化危机卡"开启了闸门到达"RM301 广场",从楼梯登上 2F

RM315 2F 北面走廊
◆到"311 休息室"取得止血剂后调查"310 仓库"的门，EVENT 发生后再次推入仓库

RM310 仓库
◆取得"半自动机关枪"后往下层时发生 EVENT,EVENT 结束后 STEVE 暂时成为玩者操作人物

RM321 南面下水道
◆玩者操作人物回复为 CLAIRE

RM300 车房
◆经升降机从 2F 进入车房上层，掉进 1F 后发生 STEVE 杀丧尸父亲 EVENT

RM304 情景模型室
◆经"303 车房横通道"到达"304 情景模型室",取得墙壁上的"鹰之板"

RM000 囚犯管理室
◆回到"000 囚犯管理室"将打火机送给罗特利哥换取"开锁工具"

RM008 断头台前通道
◆使用"鹰之板打开秘道到"016 作业室前通道。推开木箱进入"004 监视室"再前往"009 作业室"取回金属探测器在保险管内之道具。

RM012 行警室
◆经“011 医务室”到“012 行刑室”取得珠宝箱内的零件改装 M93R

▼

RM011 医务室
◆回“医务室”时击倒医生丧尸取得“玻璃眼珠”，安装在房间内之“人体模型”打开“013 拷问室前通道”

▼

RM015 毒气室
◆经“014 拷问室”进入“015 毒气室”，取得“生锈剑后转动中央的圆柱，将生锈剑刺向中央的铁像，取得放在里面的“钢琴转轴”

▼

RM108 秘书室
◆使用金枪打开往“109 执务室”的门，在电脑上输入“1971”，经“110 桥”到达私邸

▼

RM205 艾莉丝雅寝室
◆将音乐盒停下，取得床上的“银之键”

▼

RM111 赌场酒吧
◆回到公邸“111 赌场酒吧”替钢琴装上“钢琴转轴”，取得角子老虎机下的“王样蛾之装饰品”

▼

RM106 会议室
◆进入房间后取得地毯上的“鹰之板”

▼

RM302 广场 2F
◆装上“鹰之板”取得“纹章卡”

▼

RM303 司令室
◆经“309 停车场”及“302 战车前通道”乘升降机到 2F，利用“纹章卡”打开“303 司令室”闸门后，在荧幕前取得“陆军之证”，以闭路电视证实生物实验室内“人骨之画”上的数字为“1126”

▼

RM316 地下通道 A
◆沿 1F 的楼梯爬进 B1F“317 地下通道 B”，开闸后到“316 地下通道 A”再以“纹章卡”开闸，取得“榴弹发射器”

▼

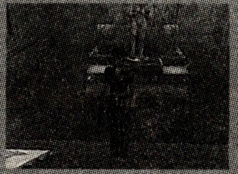
RM314 生物实验室
◆以生化危机卡打开“308 警备室前走廊”的闸门后到“313 装备室”输入 1126 作密码，进入房间后取得“人骨之画”，之后在 40 秒内逃回 1F 的通道

▼

RM304 情景模型室
◆将“人骨之画”装在“304 情景模型室”墙上，从训练所模型上，取得“黄金之键”

▼

RM104 油画之间
◆以“黄金之键”进入公邸“104 油画之间”，顺序按动房内 6 幅画像上的击后调查中央巨画，转在 VERONICA 画像后取提“陶器之壶”，从正上方调查后得“女王蛾之装饰品”



RM205 艾莉丝雅寝室
◆在房间内将“女王蛾之装饰品”装上音乐盒，取得“音乐盒盘”后到“204 ALFRED 寝室”向音乐盒装上“王样蛾之装饰品”音乐盒打开后放进“音乐盒盘”

▼

RM208 玩具房间
◆沿梯子到达“208 玩具房间”，找出“银蜻蜓”调查后除下其翅膀，向墙壁的巨蛾画像使用

▼

RM207 读书房间
◆到达后将右边的箱子住至最右方，爬上柜顶取得“空军之证”

▼

RM401 运输机停泊处
◆装上空军、海军及陆军之证进入了运输机后，取得机内之“操作把手”

▼

RM402 货仓
◆离开运输机回到“400 待合室”，经铁桥到“402 货仓”登上 2F 使用“操作把手”将桥升至 2F，然后到“400 待合室”的 2F 部份，取得“空港之键”使回“402 仓库”开闸

▼

RM404 升降机前通道
◆在“404 升降机前通道”先将右边木箱推进升降机内，再将左边木箱推至最右边后推进升降机再乘它离开

▼

RM112 连络通道
◆TYRANT 战，不可退后至火炎位置

▼

RM401 运输机停泊处
◆运输机出发后到货物仓作第二次 TYRANT 战，需攻击 TYRANT 至一定损伤值后再用货物弹射装置作最后一击。战斗中被击出机仓即 GAMEOVER

▼

RM609 B. O. W. 仓库
◆沿楼梯经“603 所长室前通道”及“605 分类室”到“609B. O. W. 仓库”，取得木箱上的“条码贴纸”

▼

RM608 武器药品仓库
◆进入“608 武器药品仓库”取得运输带上之“采掘室之键”

▼

RM606 采掘室
◆以“采掘室之键”打开“606 采掘 室”的门后，调查有八角型小凹位的柱子

▼

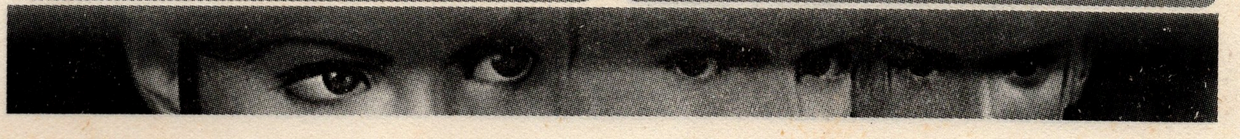
RM607 动力室
◆进入“607 动力室”，先开动“发电机”再启动“配电盘”

▼

PM605 分类室
◆将“条码贴纸”贴在运输带控制器旁的木箱运往“609B. O. W. 仓库”，另外动其旁边之按击，令麦林手枪之木箱到达“608 武器药品仓库”

▼

RM609B. O. W. 仓库
◆到“609B. O. W. 仓库”取得“防毒面具”



RM604 所长室

◆回"604 所长室"推开画柜发现秘道，按动通道内铁柜的击发现密室，在墙角取得"花盆(植木钵)"，经调查其底部后发现"机械室之键"

RM607 机械室

◆到"607 动力室"的 2F 部份，取得"活门把手"，回到机械室发生 EVENT

RM602 金属加工室

◆利用房间内的机器将"活门把手"加工成"8 角活门把手"

RM606 采掘室

◆戴着防毒面具进入"606 采掘室"，到喉管前使用"8 角活门把手"，EVENT 结束后取得地上之"狙击手步枪"

直升机场

◆莱斯费特战。战斗中若被触手击出场外即马上 GAMEOVER

RM722 地下坟场

◆罗特利哥在"722 地下坟场"被沙虫吞下的 EVENT

RM723 钟乳洞

◆沙虫战。若战斗中曾离开房间则罗特利哥即时死亡，不能再得到打火机，若孤岛前篇 CLAIRE 曾击倒沙虫则其 HP 减少 1/3

RM708 战车下通道

◆经"712 车房"到"700 战车前通道"，按动坦克车尾的键后出现秘道，到达"708 战车下通道"，后可在通道尽头取得"电池箱"

RM712 车房

◆将"电池"装上"712 车房"升降台后，到 2F 取得"药品库之键"，之后绕道到"703 司令室"发生小型机械人及猎杀者改出动的 EVENT

RM718 准备室 + 2F 北面走廊

◆经"714 广场"到"718 准备室 + 2F 北面走廊"，取得 SIDEBAG

RM706 南面下水道

◆以升降机到训练所 B1F，经"706 铁桥"到"706 南面下水道"，取得墙壁上的"散弹枪"

RM711 升降机场

◆到"711 升降机场"地上取得"把手"，猎杀者改 EVENT 发生后进入"705 病毒储存库"，以"药品库之键"打开药柜后，设定温度为 128，取得"溶剂 β"

RM702 情景模型室

◆经"718 准备室 + 2F 北面走廊"到"712 车房"另一边取得"战车之摆设"，回到 1F"702 情景模型室"安放到情景模型上，从新发现的暗格找到"升降台之键"

RM711 升降机场

◆途经"707B. O. W. 储存库"时发生威斯加 EVENT，到"711 升降机场"以"升降台之键"开动升降机到"716 仓库 + 警备前走廊"

RM704 备品仓库

◆经"714 广场"的梯子到"721 地下通道 B"，抽气后经"720 地下通道 A"到"704 备品仓库"取得"溶剂 a"及改装手枪为"手枪改"

RM800 待合室

◆于"713 停车场"旁边的"804 升降机"到"802 货仓"，前往 2F 后绕铁桥到"800 待合室"2F，解决量水难题(3L 倒 3 次、5L 倒 1 次、3L 倒 1 次、5L 倒 1 次)后回铁桥起点将桥降下

RM801 运输机停泊所

◆取得 3 个证后离开

RM710 北面下水道

◆回到"702 情景模型室"后装上三个证，然后经"725 隐藏通道"前往 B2F"710 北面下水道"，从岸边击倒 BOSS 或到水中直接取去"鹰之板"

RM708 战车下通道

◆先将两种溶剂混合成"溶剂混合液"，然后再与"鹰之板"组合成"黄金戟"，到达"708 战车下通道"尽头的闸门

RM904 所长室

◆将"黄金戟"装在墙壁上凹位，取得柜中的"纸镇"

RM906 废坑

◆走到原本属采掘室的喉管，取下"8 角活门把手"离开

RM908 武器药品仓库

◆到"902 金属加工室"取得"珠宝箱"然后进入"910 升降机前通道"旁的"911 实验体保管室"。按键将盛放灭火剂的筒吊起，将"空灭火筒"装满后乘房内升降机到"908 武器药品仓库"救火，救熄后到运输带取得"麦林手枪"

RM914 配电室

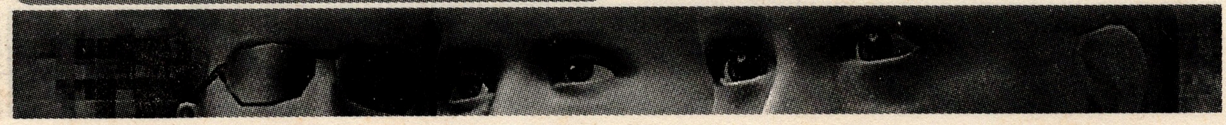
◆在"910 升降机前通道"利用尽头的升降机到 B4F"913 庭园"后，直接经"912 配电室前通道"进入"914 配电室"，以"8 角活门把手"接通电源后再开动分电器将电力恢复

RM916 灭菌室

◆经"912 配电室前通道"到达"916 灭菌室"，分两次各拿走虎头像左右眼的宝石取得"插头"及"麦林子弹"，并将"插头"与"8 角活门把手"组合成"4 角活门把手"

RM917 蛾冢房间

◆进入"917 蛾冢房间"后，从中央拾得一枚"羽之部件"



RM918 艾莉丝雅室

◆经"917 蛾冢房间"进入"918 艾莉丝雅室"。调查右上方的机器并顺序输入"AA""皇冠""红心""葵扇",再将纸镇放下,取得 ALFRED 尸体手上的"ALFRED 之指环",再对介指调查而变成"ALFRED 之宝石"

RM911 实验体保管室

◆以"4 角活门把手"将上层水箱放水后拾得"吊臂之起动匙",但有一对突袭的 SWEEPER

RM905 分类室

◆回"905 分类室"开动吊臂,避过巨蜘蛛的攻击拾起亚历山大尸体上掉下来的亚历山大耳环"再经调查成为"亚历山大之宝石"

RM913 庭园

◆解决"913 庭园"的 SWEEPER 后取得地面上的两双翅膀部件

RM915 大堂

◆拿同"麦林手枪"及足够回复道具前来,将两枚宝石镶在画像中,而这时若没有小刀在身则到 2 平台去找,以小刀救出 CLAIRE 后会视乎 CLAIRE 之前的一战而决定会否即时中毒

RM908 武器药品仓库

◆若 CLAIRE 已中毒时,需第一时间回到"908 武器药品仓库"取得"血清",但若未有中毒则不会出现这段情节

RM926 居间

◆EVENT 结束后再次变成操作 CLAIRE 的状态,开启道具箱打开 CHRIS 取得之珠宝箱,内附麦林子弹,离开时带大约 3 份回复道具在身上

RM929 囚室

◆转动大炮跌下水晶,拾起之后待巨石升起时将水晶在巨石中央使用,待巨石压碎水晶后再冲前拾起水晶内之"保安卡"

RM928 莱斯费特房间

◆利用"保安卡"开启闸门后,STEVE 变身为怪物,第一时间全力逃向闸门,途中若被斩中一次则必须回复再好继续逃,否则第二斩便会致命;STEVE 战死 EVENT 结束

RM915 大堂

◆威斯加与艾莉雅战斗 EVENT 结束后,CHRIS 对艾莉丝雅第一形态战斗开始,艾莉丝雅在 0 距离有一击致命技,战斗时要保持距离。战斗结束后,拾起艾莉丝雅身上掉下的"艾莉丝雅头环",调查后变成"艾莉丝雅之宝石",装到画像上出现隐藏秘道

RM921 书齐

◆从"920 隐藏通道"到达"921 书齐",取得"灭菌室之键"

RM916 灭菌室

◆先由大堂方向使用"灭菌室之键",折返"914 配电室"截停电力,经"913 庭园"由"915 大堂"进入"灭菌室"。同时取得虎头像"红色宝石"及"兰色宝石"

RM924 艾莉丝雅寝室

◆经"90 隐藏通道"到"924 艾莉丝雅寝室",向音乐盒使用"红色宝石令其打开取得"音乐盒盘",然后到"923 ALFRED 寝室"替音乐盒装"兰色宝石",尽子打开时加上"音乐盒 盘"令床上机关开动,到"925 隐藏房间"取得"蜻蜓之部件"

RM922 遗传情报解析室

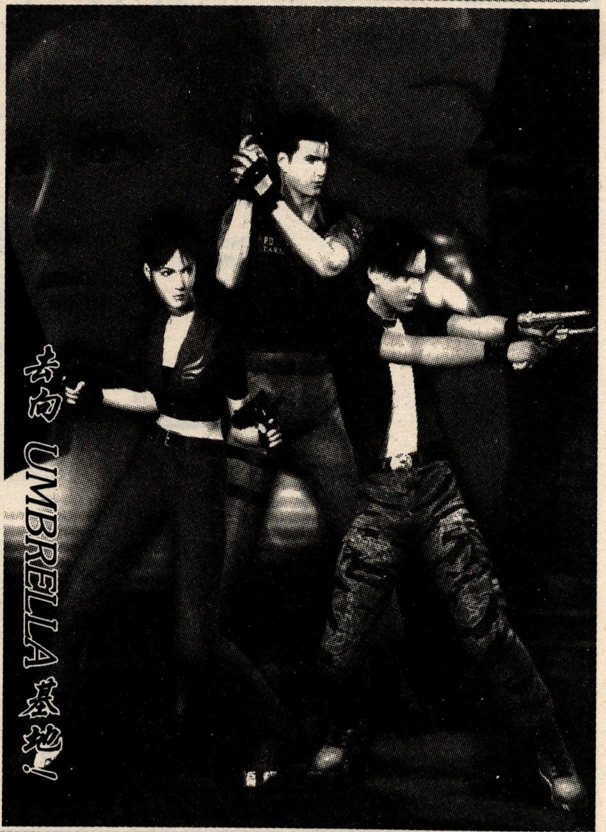
◆在下层取得最后一枚"羽之部件",将 4 枚"羽之部件"与"蜻蜓之部件"组合成"金之蜻蜓"

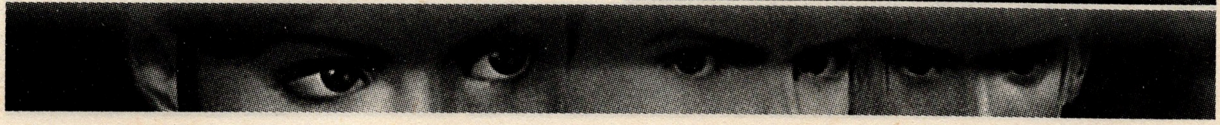
RM930 控制室前房间

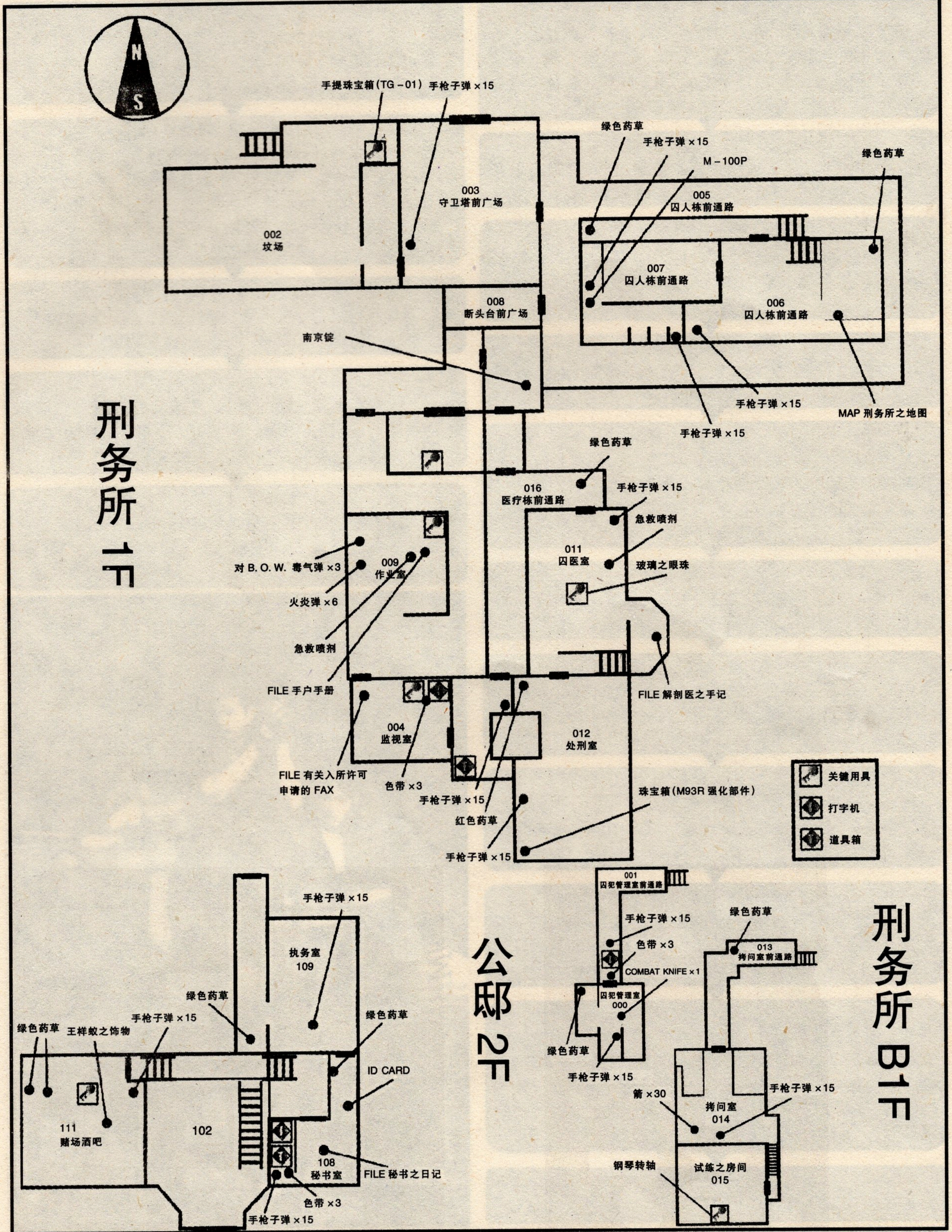
◆经"927L 字走廊来到"929 囚室"取得"保安档案"后调查中央打开成"保安咭"然后到"930 按制室前房间"向控制室的门使用"金蜻蜓"

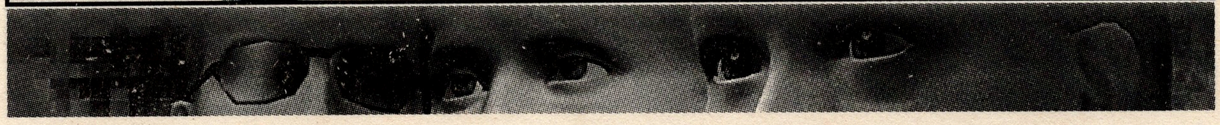
RM931 控制室

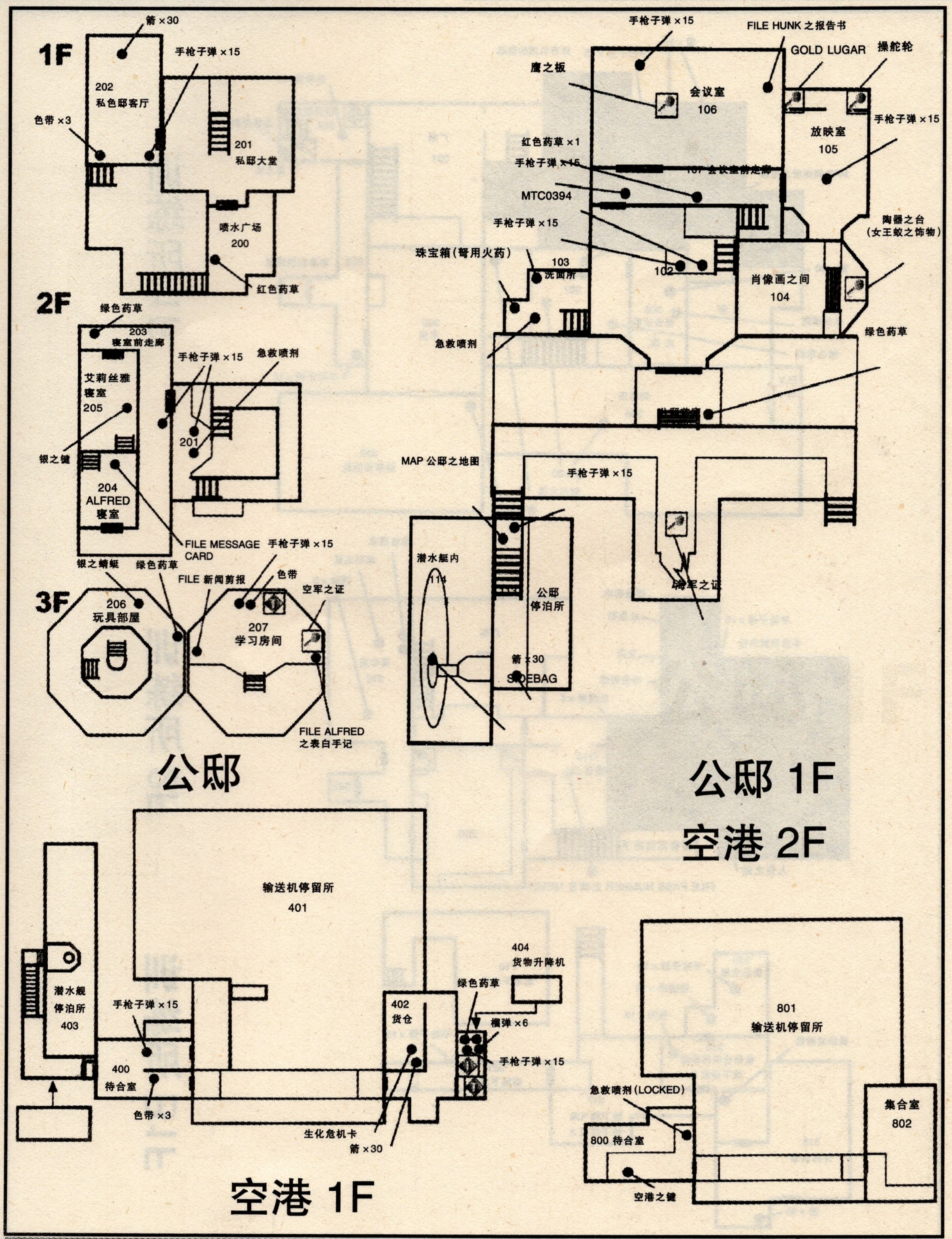
◆在"控制室"内输入自爆装置密码 VERONICA 开始自爆倒数,回到"930 控制室前房间"后开始最后一战,在 CLAIRE 逃走时必须为以第一时间击中维罗妮卡一枪



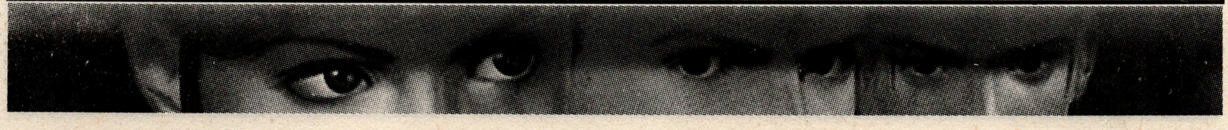


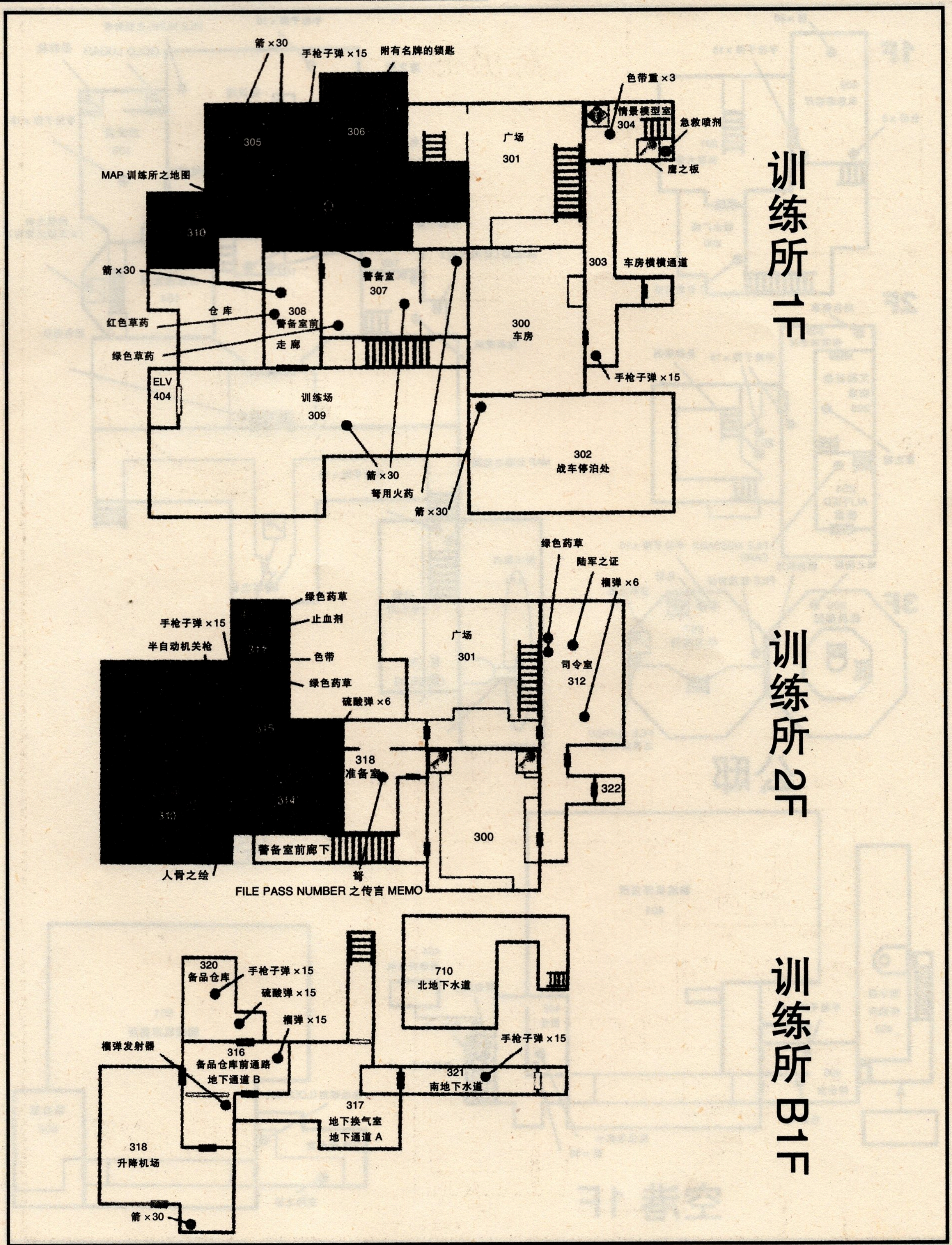

N
S
刑务所 1F
手提珠宝箱(TG－01)
手枪子弹 ×15
002
坟场
003
守卫塔前广场
绿色药草
手枪子弹 ×15
M－100P
005
囚人栋前通路
绿色药草
007
囚人栋前通路
006
囚人栋前通路
008
断头台前广场
南京锭
手枪子弹 ×15
MAP 刑务所之地图
手枪子弹 ×15
绿色药草
016
医疗栋前通路
手枪子弹 ×15
急救喷剂
011
囚医室
玻璃之眼珠
对 B.O.W. 毒气弹 ×3
009
作业室
火炎弹 ×6
急救喷剂
FILE 手户手册
FILE 解剖医之手记
004
监视室
012
处刑室
FILE 有关入所许可
申请的 FAX
色带 ×3
手枪子弹 ×15
红色药草
珠宝箱(M93R 强化部件)
手枪子弹 ×15
关键用具
打字机
道具箱
公邸 2F
手枪子弹 ×15
执务室
109
绿色药草
手枪子弹 ×15
绿色药草
王样蚊之饰物
绿色药草
ID CARD
111
赌场酒吧
102
108
秘书室
FILE 秘书之日记
色带 ×3
手枪子弹 ×15
刑务所 B1F
001
囚犯管理室前通路
手枪子弹 ×15
色带 ×3
COMBAT KNIFE ×1
囚犯管理室
000
绿色药草
手枪子弹 ×15
绿色药草
013
拷问室前通路
箭 ×30
拷问室
014
手枪子弹 ×15
钢琴转轴
试练之房间
015



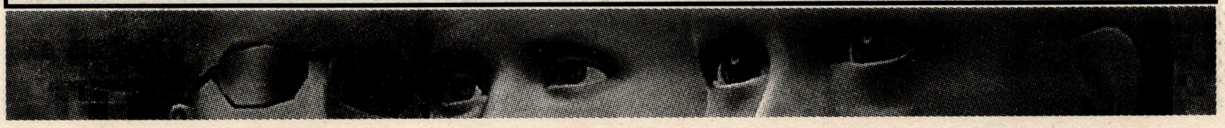


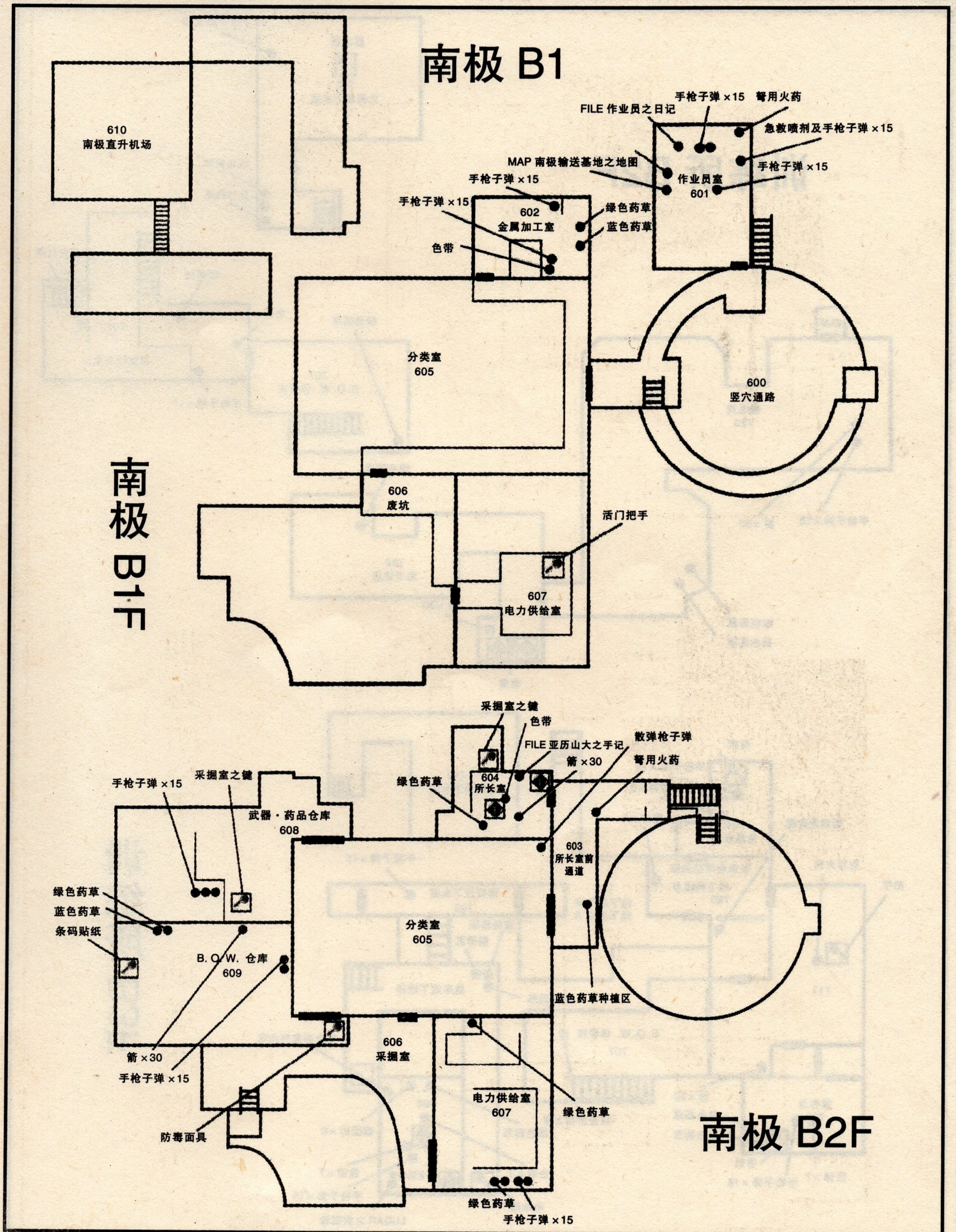
1F
箭×30
手枪子弹×15
202
私色邸客厅
色带×3
201
私邸大堂
喷水广场
200
红色药草
2F
绿色药草
203
寝室前走廊
手枪子弹×15
急救喷剂
艾莉丝雅
寝室
205
201
银之键
204
ALFRED
寝室
FILE MESSAGE CARD
手枪子弹×15
银之蜻蜓
绿色药草
FILE 新闻剪报
色带
空军之证
3F
206
玩具部屋
207
学习房间
FILE ALFRED
之表白手记
公邸
手枪子弹×15
FILE HUNK 之报告书
GOLD LUGAR
操舵轮
鹰之板
会议室
106
放映室
105
手枪子弹×15
红色药草×1
手枪子弹×15
107 会议室前走廊
MTC0394
手枪子弹×15
陶器之台
(女王蚁之饰物)
珠宝箱(弩用火药)
103
洗面所
102
肖像画之间
104
急救喷剂
绿色药草
MAP 公邸之地图
手枪子弹×15
潜水艇内
114
公邸
停泊所
箭×30
SIDEBAG
海军之证
公邸 1F
空港 2F
输送机停留所
401
潜水舰
停泊所
403
手枪子弹×15
400
待合室
色带×3
402
货仓
404
货物升降机
绿色药草
榴弹×6
手枪子弹×15
生化危机卡
箭×30
空港 1F
801
输送机停留所
急救喷剂(LOCKED)
集合室
802
800 待合室
空港之键



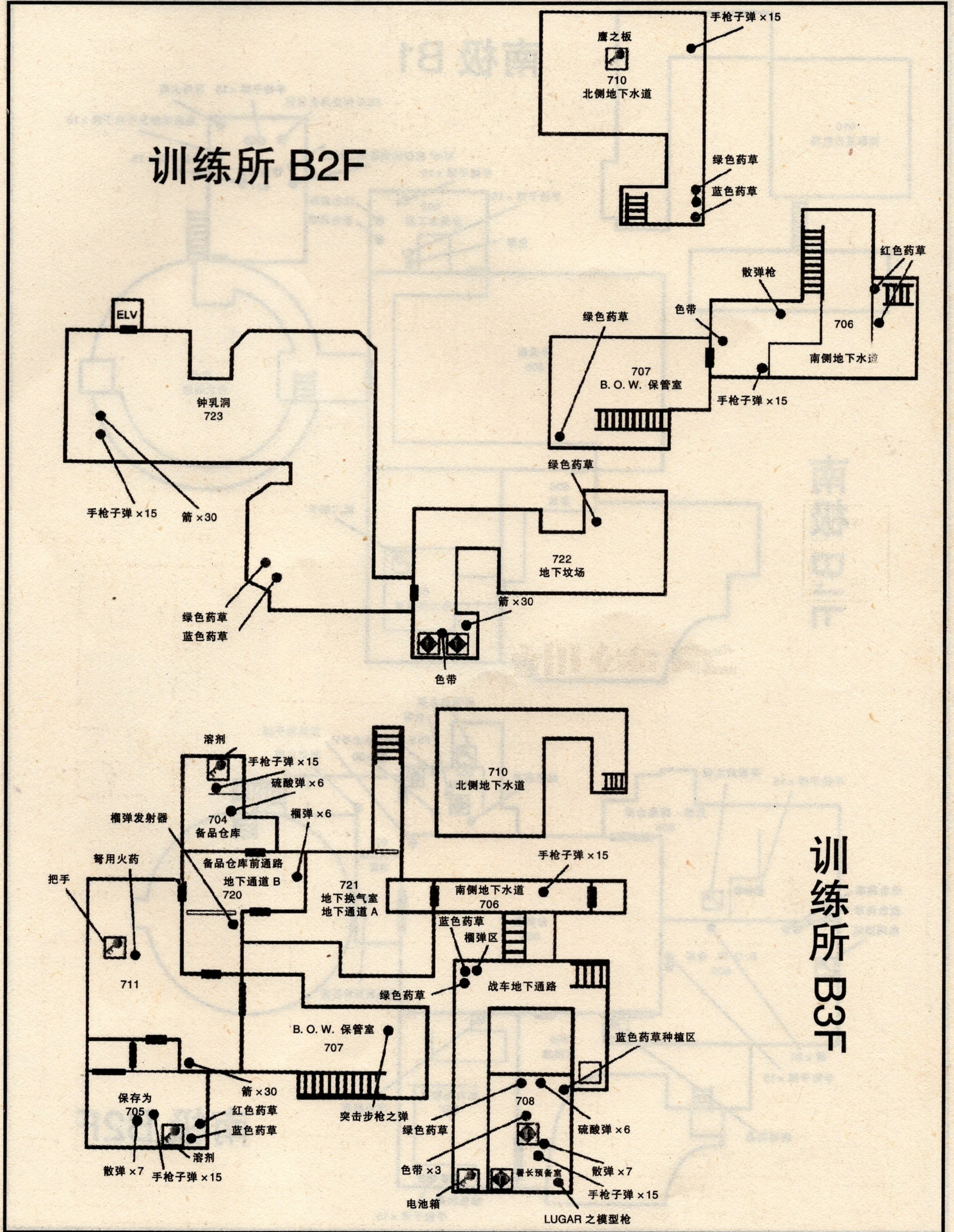


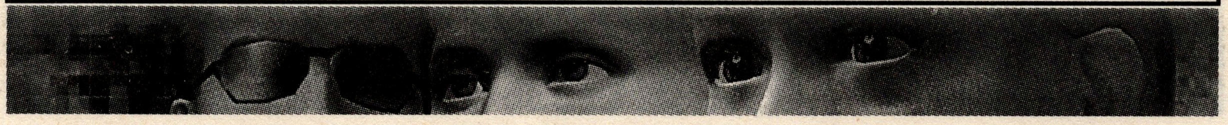
训练所 1F
箭×30
手枪子弹×15
附有名牌的锁匙
色带重×3
305
306
广场
301
情景模型室
304
急救喷剂
鹰之板
MAP 训练所之地图
310
箭×30
警备室
307
303
车房横横通道
仓库
308
警备室前
走廊
红色草药
绿色草药
300
车房
手枪子弹×15
ELV
404
训练场
309
302
战车停泊处
箭×30
弩用火药
箭×30
训练所 2F
绿色药草
陆军之证
榴弹×6
绿色药草
止血剂
手枪子弹×15
半自动机关枪
色带
绿色药草
广场
301
司令室
312
硫酸弹×6
318
准备室
322
300
警备室前廊下
人骨之绘
弩
FILE PASS NUMBER 之传言 MEMO
训练所 B1F
320
备品仓库
手枪子弹×15
硫酸弹×15
榴弹×15
710
北地下水道
手枪子弹×15
榴弹发射器
316
备品仓库前通路
地下通道 B
321
南地下水道
317
地下换气室
地下通道 A
318
升降机场
箭×30

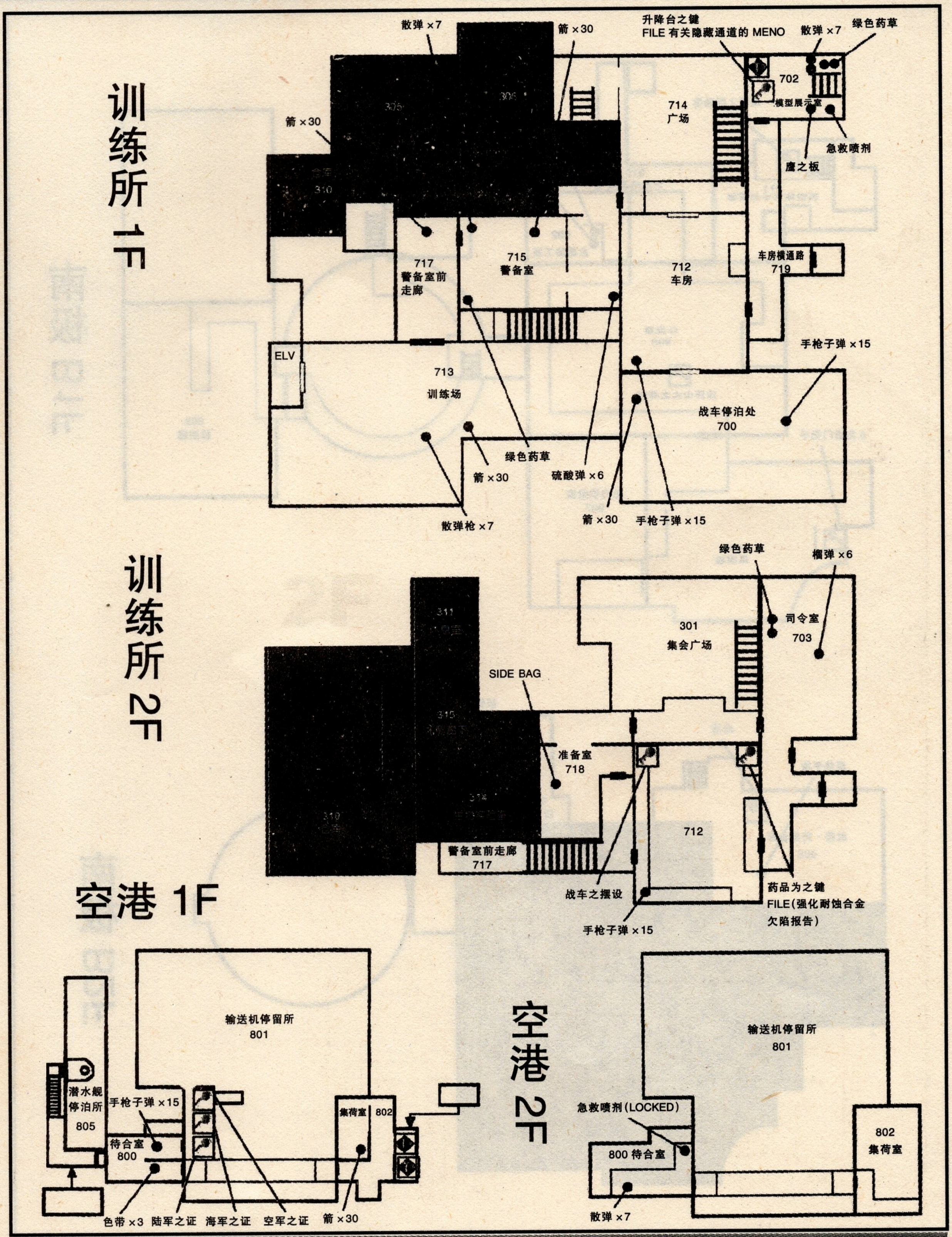




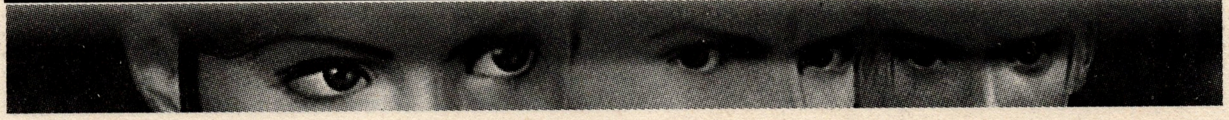
南极 B1
610
南极直升机场
FILE 作业员之日记
手枪子弹 ×15
弩用火药
急救喷剂及手枪子弹 ×15
手枪子弹 ×15
MAP 南极输送基地之地图
作业员室
601
手枪子弹 ×15
手枪子弹 ×15
602
金属加工室
绿色药草
蓝色药草
色带
分类室
605
600
竖穴通路
南极 B1F
606
废坑
活门把手
607
电力供给室
采掘室之键
色带
FILE 亚历山大之手记
散弹枪子弹
箭 ×30
弩用火药
604
所长室
绿色药草
手枪子弹 ×15
采掘室之键
武器・药品仓库
608
603
所长室前通道
绿色药草
蓝色药草
条码贴纸
B.O.W. 仓库
609
分类室
605
蓝色药草种植区
箭 ×30
手枪子弹 ×15
606
采掘室
电力供给室
607
绿色药草
防毒面具
绿色药草
手枪子弹 ×15
南极 B2F

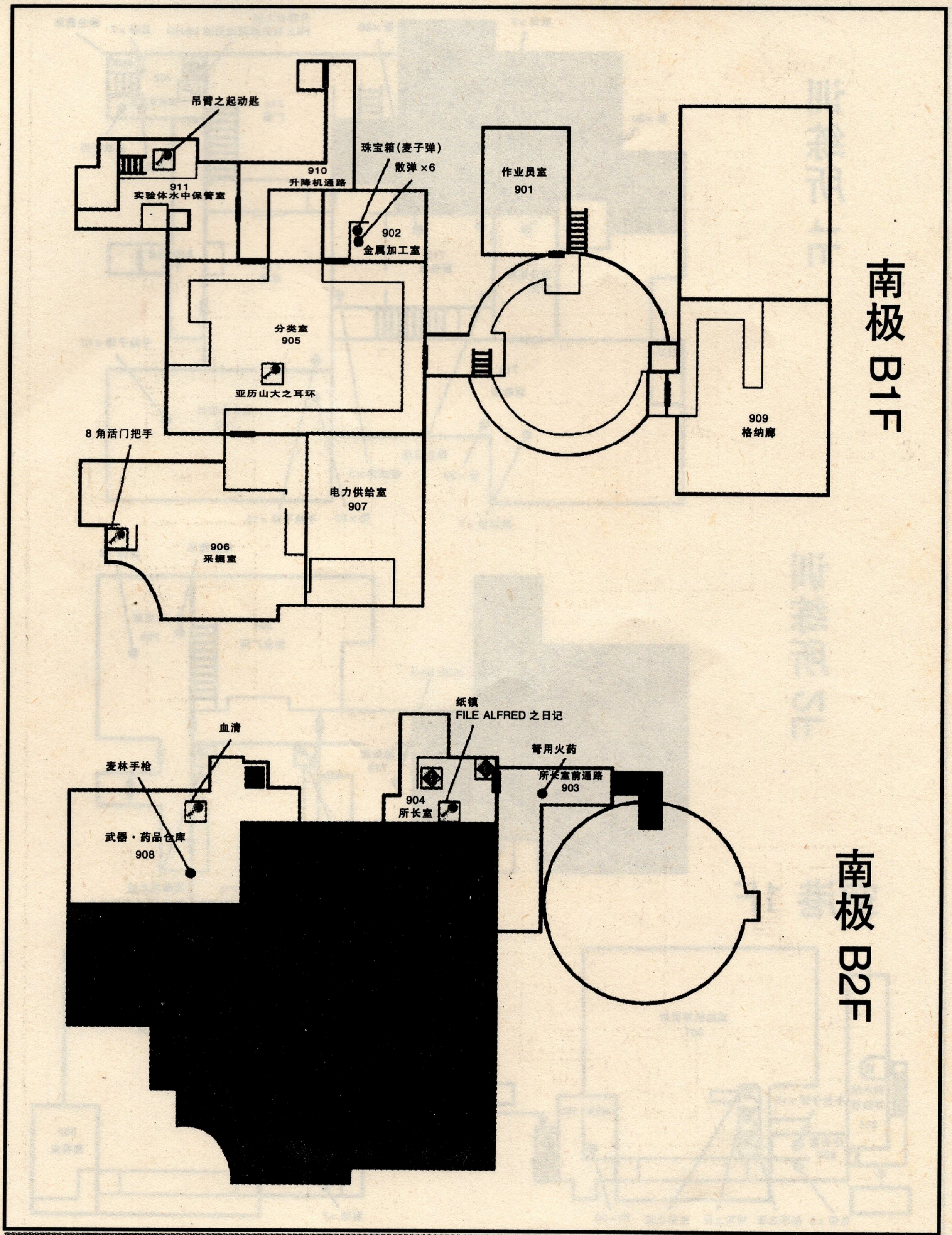

训练所 B2F
手枪子弹 ×15
鹰之板
710
北侧地下水道
绿色药草
蓝色药草
红色药草
散弹枪
色带
706
南侧地下水道
绿色药草
707
B. O. W. 保管室
手枪子弹 ×15
ELV
钟乳洞
723
手枪子弹 ×15
箭 ×30
绿色药草
722
地下坟场
箭 ×30
绿色药草
蓝色药草
色带
训练所 B3F
溶剂
手枪子弹 ×15
硫酸弹 ×6
704
备品仓库
榴弹 ×6
榴弹发射器
弩用火药
备品仓库前通路
地下通道 B
720
把手
721
地下换气室
地下通道 A
710
北侧地下水道
手枪子弹 ×15
南侧地下水道
706
蓝色药草
榴弹区
711
绿色药草
战车地下通路
B. O. W. 保管室
707
蓝色药草种植区
箭 ×30
保存为
705
红色药草
蓝色药草
突击步枪之弹
708
绿色药草
硫酸弹 ×6
溶剂
散弹 ×7
手枪子弹 ×15
色带 ×3
署长预备室
散弹 ×7
手枪子弹 ×15
电池箱
LUGAR 之模型枪

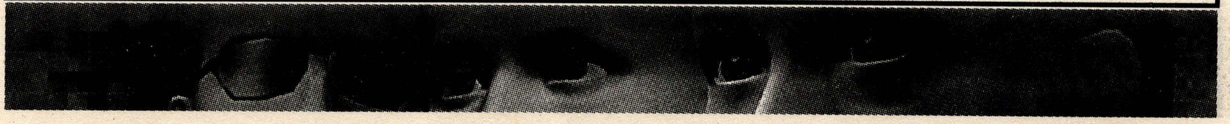


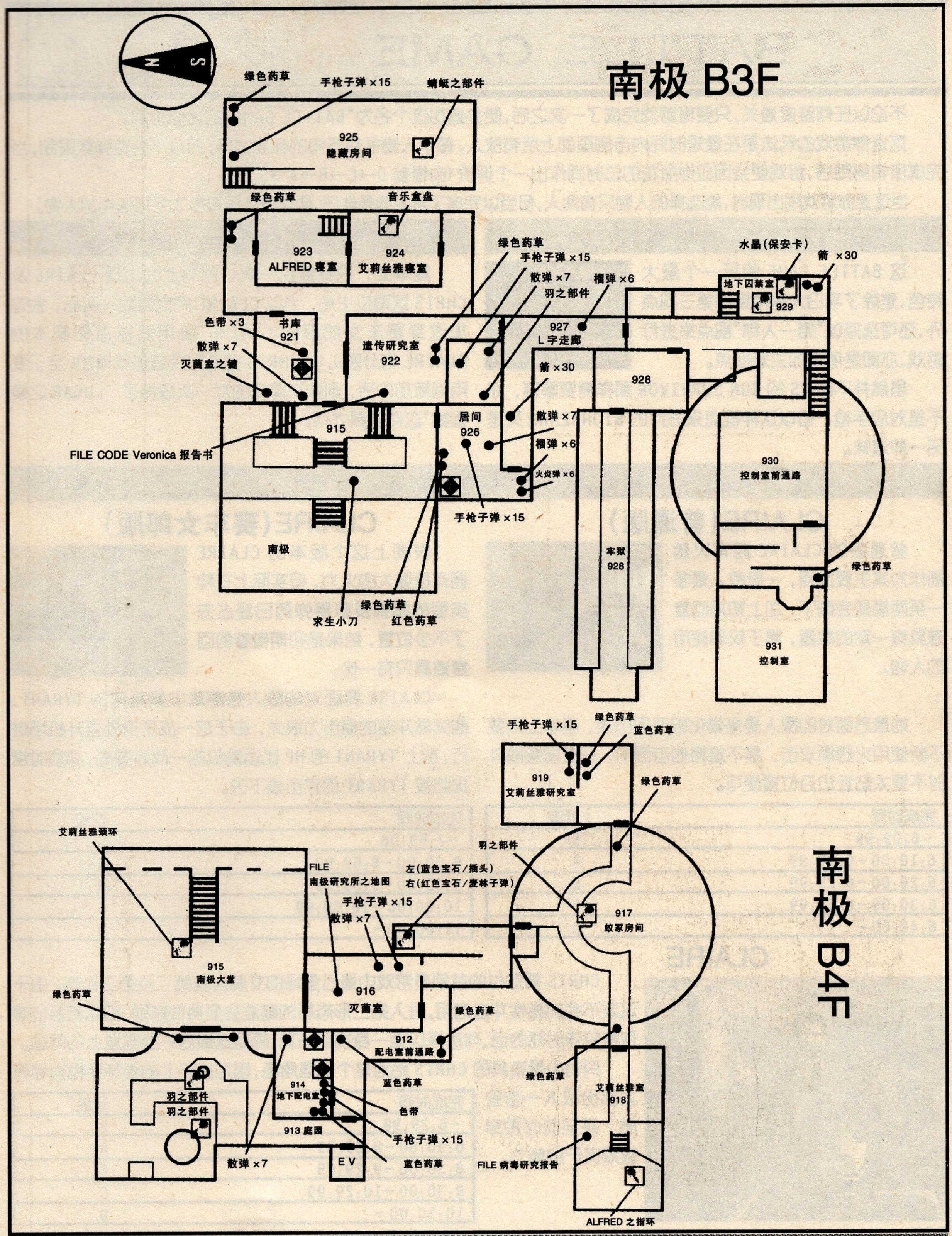


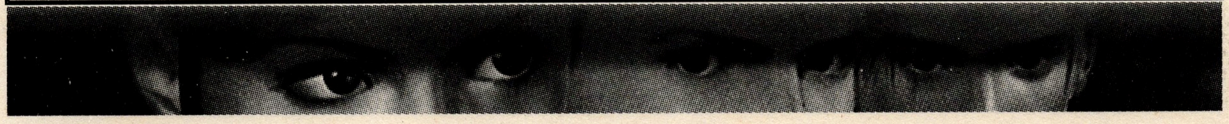
训练所 1F
散弹 ×7
箭 ×30
升降台之键
FILE 有关隐藏通道的 MENO
散弹 ×7
绿色药草
箭 ×30
702
模型展示室
714
广场
急救喷剂
鹰之板
717
警备室前走廊
715
警备室
712
车房
车房横通路
719
手枪子弹 ×15
ELV
713
训练场
战车停泊处
700
绿色药草
箭 ×30
硫酸弹 ×6
箭 ×30
手枪子弹 ×15
散弹枪 ×7
训练所 2F
绿色药草
榴弹 ×6
301
集会广场
司令室
703
SIDE BAG
准备室
718
712
警备室前走廊
717
战车之摆设
手枪子弹 ×15
药品为之键
FILE(强化耐蚀合金欠陷报告)
空港 1F
输送机停留所
801
潜水舰停泊所
805
手枪子弹 ×15
待合室
800
集荷室
802
色带 ×3
陆军之证
海军之证
空军之证
箭 ×30
空港 2F
输送机停留所
801
急救喷剂(LOCKED)
800 待合室
802
集荷室
散弹 ×7




吊臂之起动匙
911
实验体水中保管室
910
升降机通路
珠宝箱(麦子弹)
散弹 ×6
902
金属加工室
作业员室
901
分类室
905
亚历山大之耳环
8 角活门把手
906
采掘室
电力供给室
907
909
格纳廊
南极 B1F
纸镇
FILE ALFRED 之日记
血清
麦林手枪
誓用火药
所长室前通路
903
904
所长室
武器·药品仓库
908
南极 B2F




南极 B3F
绿色药草
手枪子弹 ×15
蜻蜓之部件
925
隐藏房间
绿色药草
音乐盒盘
923
ALFRED 寝室
924
艾莉丝雅寝室
色带 ×3
书库
921
散弹 ×7
灭菌室之键
遗传研究室
922
绿色药草
手枪子弹 ×15
散弹 ×7
羽之部件
榴弹 ×6
927
L 字走廊
箭 ×30
928
散弹 ×7
榴弹 ×6
火炎弹 ×6
居间
926
915
FILE CODE Veronica 报告书
手枪子弹 ×15
南极
绿色药草
红色药草
求生小刀
水晶(保安卡)
箭 ×30
地下囚禁室
929
930
控制室前通路
绿色药草
牢狱
928
931
控制室
南极 B4F
手枪子弹 ×15
绿色药草
蓝色药草
919
艾莉丝雅研究室
绿色药草
羽之部件
917
蚁冢房间
艾莉丝雅颈环
FILE
南极研究所之地图
左(蓝色宝石/插头)
右(红色宝石/麦林子弹)
手枪子弹 ×15
散弹 ×7
915
南极大堂
916
灭菌室
绿色药草
绿色药草
912
配电室前通路
蓝色药草
914
地下配电室
色带
手枪子弹 ×15
913 庭园
蓝色药草
EV
散弹 ×7
羽之部件
羽之部件
绿色药草
艾莉丝雅寝室
918
FILE 病毒研究报告
ALFRED 之指环



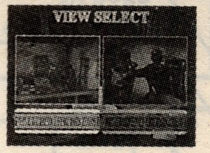
BATTLE GAME 攻略

不论以任何难度通关，只要将游戏完成了一次之后，便会追加这个名为“BATTLE GAME”的迷你游戏。

这迷你游戏的玩法是在最短时间内击倒画面上所有敌人，每个人物各有不同的标准武器，而且不会有弹数限制，当完成所有房间后，游戏便会因应你所花的总时间作出一个评价（由最差 D→C→B→A→S 最好）。

当这迷你游戏刚出现时，能选择的人物只有两人，但当以完成了特定的条件后，便会分别再追加 3 名可选用的人物。

两种视点的选择



这 BATTLE GAME 的另一个最大特色，是除了平日大家常见的第三视点外，还可选择以“第一人称”视点来进行游戏，亦即是所谓的主观视点。

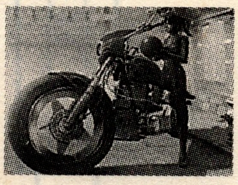
虽然并不像 PS 的 GUN SURVIVOR 那样需要解谜，亦不是对应手枪，但以这种视点来进行的 BIOHAZARD 又是另一种滋味。

五位人物的出现条件

基本上，只要爆机一次，就马上会出现 CLAIRE 及 CHRIS 这两位主角，当以 CLAIRE 完成游戏一次后，会追加改穿赛车女郎服的 CLAIRE（所用武器亦和原本的 CLAIRE 有分别），以 CHRIS 完成则会追加威斯加，至于要用威斯加的话，则要在爆机的那一次取得了“LUGAR 之模型枪”这件道具才可。

五位人物的初期装备及特色

CLAIRE（普通版）

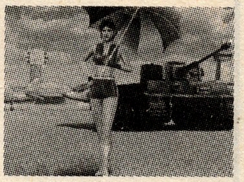


普通版的 CLAIRE 拥有火药箭作为其主要武器，一般敌人最多一至两箭便会倒下，加上初期回复道具有一定的数量，属于较易使用的人物。

她最后面对的敌人是怪物化的亚历山大，基本上只要不断使用火药箭攻击，是不难将他击倒的，只要留意战斗时不要太贴近边沿位置便可。

完成时间	评级
~6:09:99	S
6:10:00~6:19:99	A
6:20:00~6:29:99	B
6:30:00~6:39:99	C
6:40:00~	D

CLAIRE（赛车女郎版）

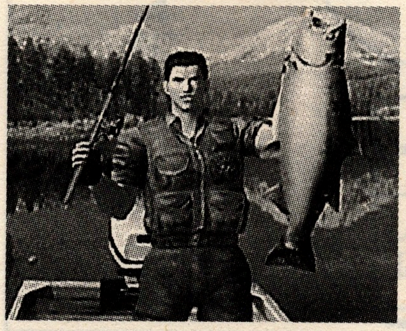


表面上这个版本的 CLAIRE 拥有极强大的火力，但实际上三种类型的榴弹发射器弹药已经占去了不少位置，结果是初期带着的回复道具只有一份。

CLAIRE 要面对的敌人是游戏中最高速的 TYRANT，他突然冲前的撞击力很大，由于这一战是身处直升机场进行，加上 TYRANT 的 HP 比运输机的一战还要高，必须时常提防被 TYRANT 的攻击轰下去。

完成时间	评级
~7:59:00	S
8:00:00~8:59:99	A
9:00:00~9:59:99	B
10:00:00~10:59:99	C
11:00:00~	D

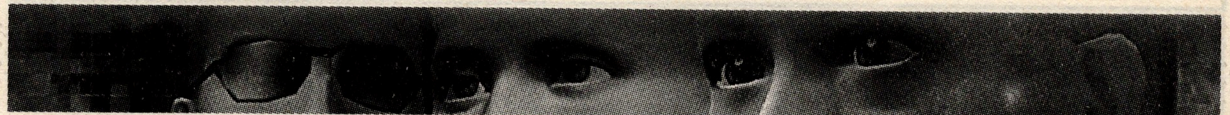
CLAIRE



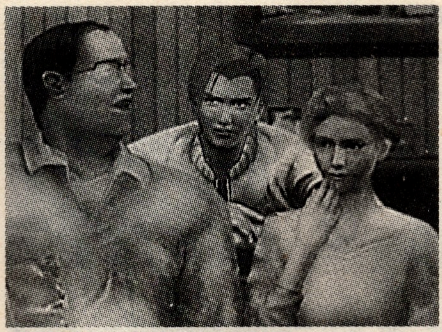
CHRIS 要对付的首领是游戏中最后登场的艾莉丝雅第二及第三形态，由于这次不会有线性冲击炮用，进入第三形态后的瞄准会变得很麻烦，因此若各位想取得较佳时间的话，可选择以第一身视点来玩，降低这最后一战瞄准上的问题。

只有少量道具的 CHRIS 绝对是个很强角色，因为他手上的麦林手枪有着将大部份敌人一击致命 甚至同时贯穿数双丧尸的能力。

完成时间	评级
~6:29:99	S
6:30:00~8:29:99	A
8:30:00~9:29:99	B
9:30:00~10:29:99	C
10:30:00~	D



STEVE



双枪少年 STEVE 所用的武器是 LUGAR 及 M－10 这两种，老实说这两种武器的威力都不算大，所以爆机所花的时间亦会较多，不过 LUGAR 这种枪其实可以将丧尸的头射爆的，不过出现率就没有麦林那么高了。

STEVE 所对付的砂虫是只较易应付的 BOSS，只是 STEVE 的火力较弱，每次攻击造成的损伤都不会太多，因此要像在正式游戏中那样积极游走。

完成时间	评级
～9:59:99	S
10:00:00～12:29:99	A
12:30:00～13:29:99	B
13:30:00～14:29:99	C
14:30:00～	D

WESKER



豆腐在 BIO 3 变为白头佬列哥拉，在 BHCV 则成为了域斯加队长。

WESKER 的武器是小刀一柄，但由于这 BATTLE GAME 的规则是必须完全解决房间内的敌人才可去下一间，实际上便是要你用小刀解决全部敌人，本来因为域斯加的攻击力较强，单靠小刀仍可撑得住，但他要面对的首领却是一接触对手便能杀死对方的艾莉丝雅第一形态。

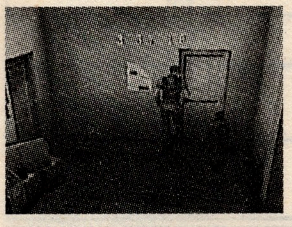
在娱乐室取得隐藏武器是关键。

完成时间	评级
～59:99:99	S
59:99:99～	D

BATTLE GAME 各房间重点

ROOM1 丧尸×4	ROOM10 丧尸×6
ROOM2 丧尸×6(内含趴地丧尸 1)	ROOM11 丧尸×5
ROOM3 BANDERSNATCH×4	ROOM12 丧尸×4(隐藏房间!)
ROOM4 丧尸×5	ROOM13 猎杀者×1、SWEEPER×1
ROOM5 丧尸×6	ROOM14 丧尸×6
ROOM6 猎杀者×2	ROOM15 丧尸×4(一到达射击油罐可将丧尸全灭!)
ROOM7 SWEEPER×1、猎杀者×1	ROOM16 丧尸×5(内含炸弹丧尸 1)
ROOM8 丧尸×4	ROOM17 BANDERSNATCH×3()
ROOM9 丧尸×6(内含趴地丧尸 1、炸弹丧尸 1)	ROOM18 BOSS 战

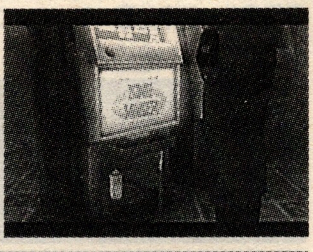
BATTLE GAME 内的隐藏房间

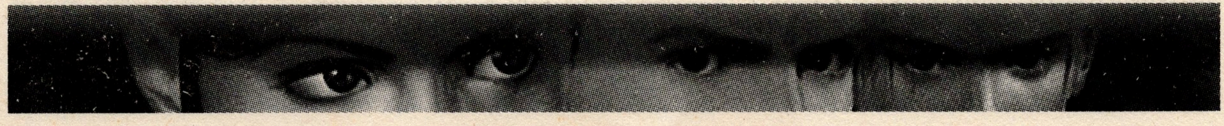


在 BATTLE GAME 图中的位置，若进入上方的房间内，会来到一个赌场房间，各位只要调查这里的角子老虎机，便会随机是从 3 种道具中得到一件；除了急救喷剂及隐藏 FILE 这 2 种东西是五人共通的，而第 3 种武器则是每人各有不同，其中威斯加可行到的麦林手枪，可算得上是他能否击倒艾莉丝雅的关键！

除此之外，奖品之一的隐藏 FILE 最初或许不知道是甚么东西，其实是以游戏中一只老鼠的角度来看的故事……

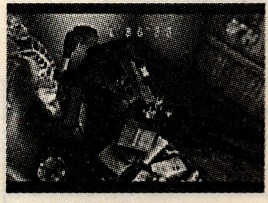
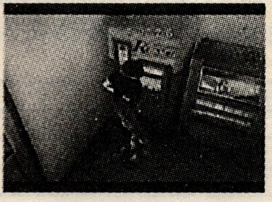
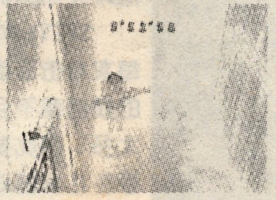
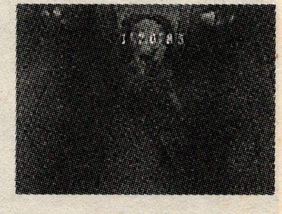
人物	道具 A	道具 B	道具 C
CLAIRE	M－10(无限弹)	急救喷剂	隐藏 FILE
CLAIRE2	毒气弹(3 发)	急救喷剂	隐藏 FILE
CHRIS	M－100(100%)	急救喷剂	隐藏 FILE
STEVE	M－100(100%)	急救喷剂	隐藏 FILE
WESKER	麦林手枪(6 发)	急救喷剂	隐藏 FILE



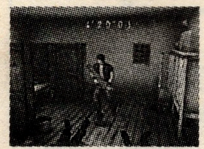


BATTLE GAME 内的搞鬼动作

BATTLE GAME 游戏内加入了一些搞鬼的动作，虽然触发这些动作不会对评对有任何帮助，更会花掉不少时间，但是有一看的价值，至于这些动作是什么，可以在什么地方发生?留意下面的图片吧。

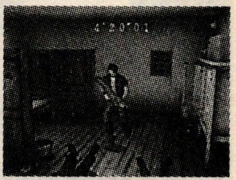





S RANK 的追回赠品



要在 BATTLE GAME 取得 S RANK，可算是不会比在正途游戏中取 S RANK 轻松的，那么辛苦过后又会有什么赠品吗？事实上若各位能将 BATTLE GAME 内 5 位角色全部以 S RANK 的成绩完成一次，那么之后便会获得游戏中的究极武器“线性冲击炮”一支，可惜这武器是不能带到正途的游戏中使用的，而且即使在 BATTLE GAME 内使用，其时间亦不会被视为认可成绩。

游戏评级计分方法大公开!



就如同以前几代一样，今次当大家以 NOPMAL 完成游戏后，会得到一个数值来评价自己的成绩，为了方便大家对自己成绩进行估算，在这里会详细解释这评分系统及评分标准，好让各位能更清楚知道要怎样做才能得到好的评价值。

基本分数

这个是按爆机所需时间而计算出来的基本分数，需要之后加上各种修正才能计算出最终定评价值的分数。

时间	分数
00:00:00～04:30:00	8250
04:30:01～05:00:00	7550
05:00:01～05:30:00	7000
05:30:01～06:00:00	6450
06:00:01～07:30:00	5500
07:30:01～15:00:00	5000
15:00:01～20:00:00	2500
20:00:01～	2000

特殊评分要素

1. 将止血剂交给罗特利哥	将止血剂交给他时增加 没有交给他的时候减少	+250 -1000
2. 在放映室救出 STEVE 的速度	最快时增加 普通时没有变化 最迟的时候减少	+400 0 -1000
3. 地图开发率	地图开发率为 100% 时增加 未走齐所有房间亦不会倒扣分数	+100 0
4. 回复道具使用率	没有用过任何一次急救喷剂时 不会有需倒扣的分数	+1800 0
5.SAVE 次数	无 SAVE 爆机不会有特别奖分 第一次 SAVE 之后每次 SAVE	0 -1000 -50
6.CONTINUE 次数	无 CONTINUE 爆机不会有特别奖分 第一次 CONTINUE 之后每次 CONTINUE	0 -1000 -50

最终得分=基本分数+1.+2.+3.+4.+5.+6.

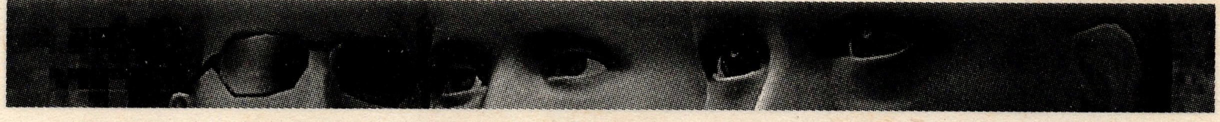
最终得分与相应等级

最终得分	
10000 或以上	S RANK
7000～9999	A RANK
4500～6999	B RANK
2500～4499	C RANK
2499 或以下	D RANK

S 级的最后礼物



看过了这一次的计分方法后，相信大家也会感到要取得 S RANK 不容易吧?基本上一定要不 SAVE 不 CONTINUE，再加上连一支急救喷剂也不用来爆机，才有可能取得这成绩;那么到取得了 S RANK 之后会得到什么?这正是在正式的游戏中没有登场的火箭发射器了。



近期PS游戏全手指

吉伦的野望

DISK 1

FUND MAX

801ED174 967F

801ED176 0098

RESOURCES MAX

801ED178 967

801ED17A 0098

DISK 2

FUND MAX

801ED174 967F

801ED176 0098

RESOURCES MAX

801ED178 967F

801ED17A 0098

总资金不减

801ED174 967F

801ED176 0098

总资源不减

801ED178 967F

801ED17A 0098

一回外交状态最大

D007837E 1440

8007837C 0001

外交友好度不减

D0078EAA 2442

80078EA8 0000

D007916A 2442

80079168 0000

一回谍报能力最大

D007FFA6 1440

8007FFA4 0001

拥有所有机体

B0FF0002 00000000

801FC554 0106

开发只需1回合

801ED178 967F

800D427C 0001

D 00 D 427 E 0002

800D427E 2014

总资金不减

801ED174 967F

801ED176 0098

总资源不减

801ED178 967F

801ED17A 0098

一回外交状态最大

D007837E 1440

8007837C 0001

外交友好度不减

D0078EAA 2442

80078EA8 0000

D007916A 2442

80079168 0000

一回谍报能力最大

D007FFA6 1440

8007FFA4 0001

拥有所有机体

B0FF0002 00000000

801FC554 0106

开发只需1回合

D00D427C A042

800D427C 0001

D00D427E 0002

800D427E 2014

生产回合数1

B0080001 -00000000

301F663A -0000

B0080001 -00000000

301F65AA -0000

B0080001 -00000000

301F660A -0000

B0080001 -00000000

301F65DA -0000

B0080001 -00000000

301F666A -0000

流浪汉

SPEED CODE

D001F8BC FFE9

8001FE8C 0001

PLAYTIME 00:00:00

D004267E 0062

80042682 ACA0

HP MAX.

D0008528 0000

8011F258 03E7

HP LARGE

D0008528 0000

8011F25A 03E7

MP MAX.

D0008528 0000

8011F25C 03E7

MP LARGE

D0008528 0000

8011F25E 03E7

ALWAY RISK ZERO

D0008528 0000

8011F260 0000

在单一武器必杀技画面中.按下L1.

战後使用各(刀/大剑/手/斧/弓/枪)必杀技全习得

E005E230 00040006

80060044 0200

80060048 0200

8006004A 0200

8006004C 0200

80060054 0200

80060056 0200

武器DP不减

D0080A3E 0067

80080A3E 0060

防具DP不减

D0080ACA 0064

80080ACA 0060

PP不减

D0088EA2 2442

80088EA0 0000

MP不减

D008602A 00E9

8008602A 00E0

波洛古罗斯物语

金最大

80114BE8 967F

80114BEA 0098

主角装备最强

1. 武器 800D155E XXXX

2. 手镯 800D1560 XXXX

3. 鞋子 800D1562 XXXX

4. 以降+2H 800D1568+2... XXXX

武器全所持(不完全版)

D003FBA4 000C

8003FBC8 0063

D003FBA4 000C

8003FBCA 2402

D003FBA4 000C

8003FBB8 0000

D003FBA4 000C

8003FBBA 2683

敌一击必死

D0047328 0018

8004732A ACC0

战斗後特技等级最大

D0043BD2 3042

80043BD2 3442

战斗中一个人使用特技

战斗结束後特技等级最大

战斗後快速升等级

D0042B9C 0004

80042B9C 0001

战斗後取得大量经验值

800D92F0 xxxx

800D92F2 xxxx xxxx <01869F

MP 不 减

D 004751 A 0050

8004751 A 0040

主 角 HP 最 大

800 D 1516 FFFF

800 D 151 C FFFF

主 角 MP 最 大

800 D 1518 FFFF

800 D 151 E FFFF

主 角 攻 击 力

800 D 152 A FFFF

主 角 防 御 力

800 D 152 C FFFF

主 角 经 验 值

800 D 1538 FFFF

跑 步 中 小 敌 人 不 出 现

D 0114602 0002

800 E 83 BA 0027

按 下 SELECT + R 1 + R 2

拥 有 343 种 道 具:

(需 配 合"道 具 皆 99 个"的 密 码)

E 010 B 4 FA F 5 FE 0034

B 00 F 0002 00000001

80114 BEC 0000

B 00 A 0002 00000001

80114 C 0 A 0100

B 00 C 0002 00000001

80114 C 1 E 0200

B 00 A 0002 00000001

80114 C 36 0300

B 00 C 0002 00000001

80114 C 4 A 0400

B 0090002 00000001

80114 C 62 0500

B 0090002 00000001

80114 C 74 0700

B 0030002 00000001

80114 C 86 0800

B 0150002 00000001

80114 C 8 C 0900

B 0140002 00000001

80114 CB 6 0 A 00

B 01 A 0002 00000001

80114 CDE 0 B 00

B 0050002 00000001

80114 D 12 0 C 00

B 0040002 00000001

80114 D 1 C 0 D 00

B 0040002 00000001

80114 D 24 0 E 00

B 0040002 00000001

80114 D 2 C 0 F 00

B 0020002 00000001

80114 D 34 1000

B 0040002 00000001

80114 D 38 1100

B 0090002 00000001

80114 D 40 1200

B 00 E 0002 00000001

80114 D 52 1300

B 0200002 00000001

80114 D 6 E 1400

B 0060002 00000001

80114 DAE 1500

B 0040002 00000001

80114 DBA 1600

B 0020002 00000001

80114 DC 2 1700

B 0270002 00000001

80114 DC 6 1800

B 0320002 00000001

80114 E 14 1900

B 0120002 00000001

80114 E 78 1 A 00

"道 具 皆 99 个"

B 0 AC 0002 00000000

80114 F 0 C 6363



梦幻总动员3

即将面市

梦幻总动员系列前两册因版权问题而暂时取消了附赠的VCD,对于因此而给广大读者带来的失望,我们深表歉意。诚如我们一再在多种媒体上所表示的那样,我们不会像某些人那样为了眼前的利益而触犯法律,之所以这样做完全是出于对读者、对国内的动漫书刊市场负责!

现在,由于版权问题已经得到解决,所以自第三册开始,我们将会随书附送精美的VCD。但是,因版权费用之高昂远远超出了我们的预计,所以该书的价格不得以之将上调至15.00元,对此希望能够得到广大读者的谅解和支持!

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)
★邮编:100085
★咨询电话:010－62924382
(注:邮购以上书目者,请每本书另加2元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)

下期预告

BANDAI公司年度大作"吉伦的野望"完全攻略,此外还将有多款作品的攻略介绍及详尽分析!

下月同一时间推出,敬请期待

邮购	电子游戏广场(11、12、13、14) 每本定价:10元	电子游戏广场合订本 定价:29.8元	电子游戏典藏本(97) 定价:22元 优惠价:15元
	电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价:6.5元	格斗秘笈修订版 定价:22元	剑　魂·续 定价:18元

欢迎邮购

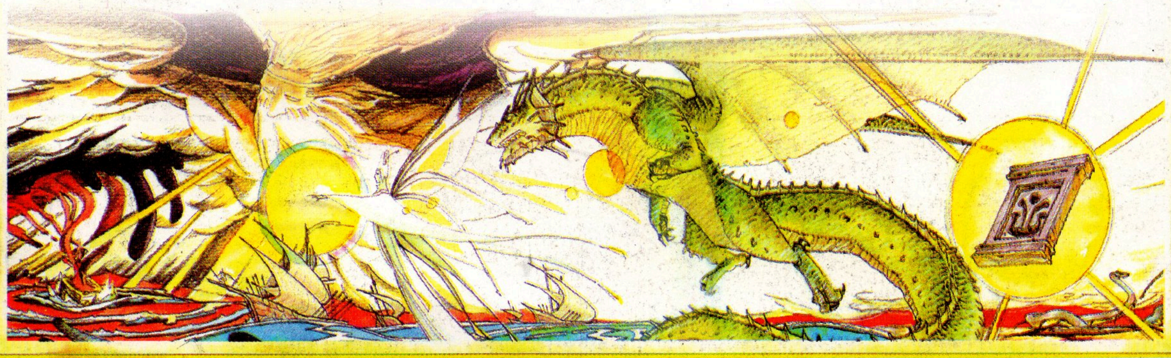
★邮购地址:北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)
★邮编:100085　★咨询电话:010－62924382
(注:邮购以上书目者,请每本书另加2元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)



PoPoLoCRoIS II
ポポロクロイス物語

机种:PS　厂商:SCEI
类型:RPG　媒体:CD－ROM×3
发售日:1 月 27 日

波波罗克罗依斯物语 II





ISBN 7-5374-0198-5
9 787537 401982
ISBN7-5374-0198-5/G·28
定价：10.00元